

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Interaktif

Buku merupakan salah satu sumber pengetahuan yang penting dan menjadi cara yang tak tergantikan bagi manusia untuk memperoleh ilmu sepanjang hidup. Buku dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang disajikan secara tertulis dan disatukan menjadi sebuah kesatuan dalam bentuk kertas yang dijilid (Kurniasih, 2021, h. 965). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku merupakan kumpulan lembar kertas yang disatukan melalui proses penjilidan sehingga membentuk satu kesatuan. Isi buku dapat berupa teks, gambar, maupun ruang kosong, serta memiliki beragam fungsi, antara lain sebagai bahan bacaan, panduan, media pembelajaran, sumber referensi, maupun sarana pencatatan. (Suharso dan Dra. Retnoningsih, 2018, h. 8). Buku yang menarik biasanya dilengkapi dengan ilustrasi karena gambar memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara kontekstual kepada pembaca, sehingga informasi menjadi lebih mudah dipahami (Male, 2007 h.18).

Fungsi buku tidak hanya sebagai sumber pengetahuan yang menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menambah wawasan pembaca. Buku merupakan media dokumentasi yang telah lama digunakan sebagai sarana untuk merekam dan menyimpan pengetahuan, gagasan, serta nilai-nilai kepercayaan. Tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, buku juga mampu menghadirkan pengalaman emosional bahkan memberikan efek terapeutik melalui perpaduan teks, ilustrasi, dan desain visual yang khas. Oleh karena itu, pengalaman membaca buku dapat dirasakan secara berbeda oleh setiap pembaca, bergantung pada isi yang disajikan serta bagaimana materi tersebut dikemas dan disampaikan. (Haslam, 2006, h. 9).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa, istilah interaktif diartikan sebagai sesuatu yang melibatkan aksi timbal balik, adanya hubungan dua arah, atau kegiatan yang saling aktif antara pihak-pihak yang terlibat

2.1.1 Definisi Buku Interaktif

Penelitian yang dikutip dalam *The New Oxford Dictionary of English* (Limanto, 2015, h.7) menjelaskan bahwa buku interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya two way flow atau aliran dua arah, sehingga tercipta interaksi timbal balik antara pengguna dengan isi buku. Buku interaktif merupakan jenis buku yang memadukan teks dan gambar, dengan menghadirkan interaksi timbal balik yang saling menguntungkan antara pembaca dan isi buku. Selain itu, buku ini tergolong praktis karena mudah dibawa. Buku interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan teks dan gambar dalam satu kesatuan, sehingga keduanya bekerja secara kolaboratif untuk menghadirkan pengalaman membaca yang menyenangkan dan informatif (Tirtoni, 2024 h.2).

Dalam buku interaktif, pembaca tidak sekadar menikmati informasi, tetapi turut dilibatkan secara aktif dalam pengalaman membaca melalui beragam aktivitas yang disediakan di dalamnya. (Hidayat, Yuliansyah, & Triyadi, 2020). Buku interaktif bukan sekadar menyampaikan pesan kepada pembacanya, tetapi juga memberi kesempatan adanya umpan balik (feedback) setiap kali pembaca berinteraksi dengan isinya. Berbeda dari buku biasa, buku interaktif dirancang untuk mengajak keterlibatan pembaca, baik secara verbal maupun fisik, sehingga pengalaman membaca terasa lebih hidup, personal, dan menyenangkan (Suci & Anggapuspaa, 2021).

Dalam buku interaktif, pembaca dapat terlibat langsung melalui berbagai kegiatan seperti mewarnai, melipat, mencari objek tersembunyi, merangkai, bahkan mendengarkan suara dari isi buku. Hal inilah yang membedakannya dari buku gambar atau buku mewarnai biasa, di mana buku tersebut hanya menjadi media bagi pembaca untuk mengekspresikan kreativitas atau mewarnai bagian kosong, tanpa adanya materi yang mengarahkan anak untuk menyelesaikan sesuatu atau mempelajari pengetahuan baru dari isi buku (Hidayat, Yuliansyah, & Triyadi, 2020).

Pemanfaatan buku bergambar interaktif sebagai media pembelajaran membaca cepat dapat memberikan berbagai manfaat, seperti membantu seseorang menemukan topik bacaan, mengidentifikasi bagian penting, memahami susunan penulisan, serta memperoleh gambaran umum dari isi bacaan. Selain itu, buku interaktif juga dapat meningkatkan minat baca, memperkaya kosakata, mengasah kemampuan berbicara, sekaligus memudahkan pembaca dalam mengenali isi cerita maupun topik bacaan secara ringkas (Siregar, Sihotan & Anggriani, 2024).

Sehingga bisa disimpulkan bahwa Buku interaktif buku interaktif dapat dipahami sebagai kumpulan halaman yang dijilid, di mana setiap halaman memungkinkan adanya interaksi, hubungan antar elemen, dan partisipasi aktif dari pembaca yang memiliki berbagai manfaat bagi anak, tidak hanya membuat kegiatan membaca menjadi lebih seru dan menarik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif melalui aktivitas seperti mewarnai, melipat, mencari objek tersembunyi, atau mendengarkan suara. Selain itu, buku bergambar interaktif membantu anak mengatur ritme membaca sekaligus menemukan cara paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan metode ini, anak tidak hanya memahami isi buku, tetapi juga mengasah kreativitas, keterampilan motorik halus, kemampuan berpikir, serta meningkatkan apresiasi terhadap materi yang dipelajari.

2.1.2 Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan buku berjilid yang dirancang agar pembaca dapat berinteraksi dan memberikan tanggapan terhadap isi buku (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013). Buku anak memiliki berbagai kategori, namun sebagian besar yang beredar di pasaran masih berupa buku cetak biasa. Ciri khas buku ini adalah sederhana dan jelas, tanpa banyak hiasan, isi buku tetap mudah dipahami dan dibaca. Kelemahannya, buku jenis ini kurang inovatif sehingga hampir serupa dengan buku lain, bahkan beberapa buku untuk orang dewasa. Untuk mengatasi hal ini, hadir konsep buku interaktif, yaitu buku yang tidak hanya bisa dibaca atau dilihat, tetapi juga memungkinkan

anak terlibat secara langsung melalui aktivitas atau permainan. Dengan buku interaktif, anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses membaca menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan mendukung perkembangan kreativitas serta imajinasi mereka (Song, 2021, h.531).

Berbagai jenis buku interaktif meliputi *Pop-up Book*, *Lift & Flap Book*, *Pull-tab Book*, *Games Book*, *Touch and Feel*, *Hidden Objects Book*, *Participation Book*, *Touch & Feel Books*, *Coloring Book*, *Audio Book*. Bentuk-bentuk interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pembaca, menambah rasa ingin tahu, serta membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat, terutama bagi anak-anak.

2.1.2.1 *Pop-Up Book*

Pop-up (Movable Book) merupakan salah satu cabang dari paper engineering yang masih berkembang hingga saat ini. Dalam buku *The Element of Pop-Up*, dijelaskan bahwa *pop-up* adalah bentuk struktur dan mekanisme tiga dimensi yang dibuat dari kertas (Carter, 1999, h.1-2). *Pop-up* merupakan media berbahan kertas yang dirancang sedemikian rupa sehingga menciptakan efek atau bentuk tiga dimensi ketika dibuka, ditarik, atau diangkat (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4). Prinsip utama *pop-up* dalam buku atau kartu adalah mekanisme buka-tutup, di mana lipatan kertas memegang peran penting sebagai elemen mekanis yang memungkinkan terjadinya gerakan saat halaman dibuka (Dewantari, 2023). Tampilan gambar dengan efek tiga dimensi pada *pop-up book* yang dibuat melalui teknik lipatan kertas membuat gambar atau keseluruhan isi terlihat lebih hidup dan menarik.



Gambar 2.1 Contoh *Pop Up Book*

2.1.2.2 *Lift-the-Flap Book*

Lift-the-flap atau biasanya disebut dengan *peek a boo* merupakan jenis buku interaktif di mana pembaca perlu membuka lipatan atau bagian tersembunyi pada halaman untuk menemukan kelanjutan cerita atau kejutan gambar di baliknya (Hidayat, Yuliansyah, & Triyadi, 2020). Mekanisme ini tidak hanya membantu mengasah keterampilan motorik halus anak saat mereka berinteraksi dengan buku tetapi tipe buku ini akan menimbulkan rasa ingin tahu pada pembaca, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses menerima informasi. Buku ini bekerja dengan cara yaitu mengangkat *flap* untuk menemukan informasi atau gambar tersembunyi di baliknya, membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif bagi anak-anak.



Gambar 2.2 Contoh *Lift the Flap Book*
Sumber : <https://www.mabelandfox.com/products/little-wonders...>

2.1.2.3 *Pull-Tab Book*

Pull-tabs adalah jenis buku interaktif yang menggunakan tab kertas yang dapat digeser, ditarik, atau didorong untuk menampilkan ilustrasi baru yang seolah bergerak (Hidayat, Yuliansyah, & Triyadi, 2020). Pada pull-tab book, dengan menarik tab tertentu, elemen visual di halaman tidak lagi bersifat statis, melainkan bergerak mengikuti alur cerita. Pergerakan ini memungkinkan buku menyampaikan informasi tambahan secara interaktif, membuat pengalaman membaca menjadi lebih seru dan menarik bagi anak-anak diangkat (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h5).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3 Contoh *Pull-Tab Book*
Sumber : <https://www.robert-frederick.co.uk/products/out-and-about...>

2.1.2.4 *Games Book*

Games Book merupakan jenis buku interaktif yang konsep dasarnya terinspirasi dari sebuah permainan yang menyajikan berbagai permainan bagi pembaca. Interaktivitasnya meliputi aktivitas seperti *puzzle*, teka-teki silang, labirin, dan permainan lainnya yang menuntut keterlibatan langsung dari pembaca. Setiap halaman menawarkan tantangan yang berbeda, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan konten buku lebih dari sekadar membaca.



Gambar 2.4 Contoh *Games Book*
Sumber : <https://cikalaksara.com/product/smart-big-book-365...>

2.1.2.5 Touch and feel Book

Buku jenis ini umumnya dirancang untuk melatih kepekaan terhadap berbagai tekstur yang dikenalkan melalui indera anak. Tujuannya adalah untuk menstimulasi minat mereka dalam belajar mengenali perbedaan tekstur, misalnya permukaan bulu halus pada ilustrasi burung (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h5).



Gambar 2.5 Contoh *Touch and Feel Book*
Sumber : <https://www.shethbooks.com/shop/activity-books...>

2.1.2.6 Hidden Objects Book

Hidden Objects Book adalah salah satu bentuk buku interaktif yang mengajak anak berpartisipasi secara aktif dengan menantang mereka untuk mengamati ilustrasi dan menemukan objek atau elemen tertentu yang disamarkan di setiap halaman. (Hidayat, Yuliansyah, & Triyadi, 2020). Aktivitas ini tidak hanya membuat membaca menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membawa cerita melalui interaksi anak dengan objek-objek tersembunyi tersebut.



Gambar 2.6 Contoh *Hidden Objects Book*
Sumber : <https://www.ajayonlinestall.com/product/101...>

2.1.2.7 *Audio Book*

Audio Book, yang juga dikenal sebagai buku interaktif *play-a-song* atau *play-a-sound*, merupakan Jenis buku ini dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif yang dapat ditekan oleh pembaca untuk memunculkan berbagai suara, seperti lagu maupun efek bunyi tertentu yang berkaitan dengan isi cerita. Suara-suara tersebut dirancang untuk mendukung isi cerita dan memperkaya pengalaman membaca anak. (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h5). *Audio book* sebagai salah satu bentuknya menghadirkan elemen audio, seperti narasi suara atau efek bunyi, dengan tujuan untuk memperkuat pengalaman membaca. Kehadiran *audio visual* tersebut membantu menjelaskan proses atau konsep yang rumit dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh pembaca, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.



Gambar 2.7 Contoh Audio Books
Sumber : <https://shopping.tribunnews.com/2024/10/24/5...>

2.1.2.8 *Coloring Book*

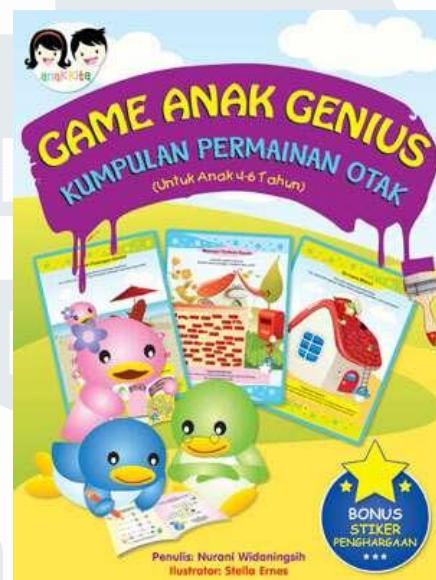
Coloring Book adalah jenis buku yang berisi gambar atau garis-garis ilustrasi, yang memungkinkan pembaca, terutama anak-anak, untuk mengisi atau mewarnai gambar tersebut menggunakan krayon, pensil warna, spidol, atau media seni lainnya



Gambar 2.8 Contoh *Coloring Books*
Sumber : <https://www.gramedia.com/products/big-book-of...>

2.1.2.9 Participation Book

Participation Book merupakan jenis buku yang mengajak pembaca untuk terlibat langsung dalam cerita. (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h5). Dalam buku ini, pembaca diminta mengikuti instruksi yang ada, seperti mengambil keputusan atau menjawab pertanyaan sepanjang alur cerita, sebagai cara untuk mengukur pemahaman mereka terhadap isi buku.



Gambar 2.9 Contoh *Participation Book*
Sumber : <https://anakkita.co.id/product/game-anak...>

2.1.3 Elemen Buku Interaktif

Buku interaktif pada dasarnya memiliki beberapa elemen utama yang saling melengkapi, yaitu elemen bergerak, elemen aktivitas, elemen narasi, dan elemen visual (Sinaga & Kusumandyoko, 2023).

2.1.3.1 Elemen Bergerak

Keunikan buku interaktif terletak pada adanya komponen yang bisa digerakkan, sehingga sering disebut sebagai *moveable books* (Reid-Walsh, 2018). Proses mengubah atau merekayasa

kertas agar dapat bergerak, muncul, terangkat, maupun terbuka dikenal dengan istilah paper engineering. Elemen bergerak berfungsi menarik rasa ingin tahu pembaca melalui komponen yang dapat digeser, dibuka, atau dilipat.

2.1.3.2 Elemen Aktifitas

Elemen aktivitas mengajak pembaca melakukan tindakan langsung, seperti menyentuh, memutar, atau mengerjakan bagian tertentu, elemen aktifitas biasanya kerap ditemukan pada *Activity book* atau buku aktivitas yang umumnya dirancang agar pembaca bisa terlibat langsung dengan melakukan berbagai kegiatan di atas kertas. Aktivitas yang sering ditemui misalnya mewarnai gambar, mengisi teka-teki, bermain *puzzle*, mencari perbedaan, menyambungkan titik-titik, mencocokkan simbol, hingga membuat potongan sederhana untuk kerajinan tangan (*NewPath Learning*, 2022). Elemen aktivitas pada buku interaktif juga menawarkan pengalaman membaca yang lebih hidup dan menarik bagi anak. Melalui berbagai fitur seperti *pop-up*, *flap* yang bisa dibuka, tekstur yang dapat disentuh, serta elemen tarik-turun, anak tidak hanya membaca tetapi juga terlibat secara langsung dengan buku (Han, 2024). Aktivitas ini membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, serta koordinasi tangan-mata dan motorik halus. Selain itu, elemen aktivitas juga membuat anak lebih terhubung dengan cerita atau materi edukatif, sehingga pemahaman, ingatan, dan bahkan kemampuan pengucapan mereka ikut terasah. Beberapa buku interaktif bahkan mengintegrasikan teknologi, seperti *audio* atau materi daring, sehingga anak dapat belajar sambil bermain, menikmati proses membaca, dan terbiasa dengan penggunaan teknologi sejak dini. Dengan demikian, elemen aktivitas tidak hanya meningkatkan interaksi anak dengan buku,

tetapi juga mendukung perkembangan belajar mereka secara menyeluruh.

2.1.3.3 Elemen Narasi

Elemen narasi menjadi pengikat yang memberikan alur cerita serta menyampaikan pesan utama (Reid-Walsh, 2018). Buku interaktif merupakan tipe buku naratif yang mengajak pembaca untuk ikut terlibat melalui teks, meskipun jumlah teks yang digunakan biasanya tidak terlalu banyak. Narasi yang ada berfungsi menjelaskan isi materi, dan penjelasan tersebut diperkaya dengan dukungan elemen visual maupun komponen bergerak dalam bentuk dua atau tiga dimensi. Narasi bersifat informasional, menjelaskan isi materi dengan cara yang menarik bagi anak, dan diperkaya dengan dukungan elemen visual serta komponen bergerak dalam bentuk dua atau tiga dimensi (Rybäk, 2022). Hubungan antara narasi, ilustrasi, dan aktivitas ini menciptakan pengalaman membaca yang utuh, memungkinkan anak belajar sambil berinteraksi.

2.1.3.4 Elemen Visual

Elemen visual berupa ilustrasi atau gambar membantu memperkuat daya tarik sekaligus mempermudah pemahaman isi cerita. Elemen Visual pada buku interaktif biasanya memiliki teks yang singkat. sementara daya tarik utamanya terletak pada ilustrasi atau gambar yang dirancang agar dapat memikat perhatian pembaca. Dalam perancangannya, elemen visual seperti desain, tata letak, dan ilustrasi harus disusun dengan cermat, terutama terkait bagaimana kertas akan dilipat, digerakkan, atau mengalami perubahan bentuk lainnya (Reid-Walsh, 2018).

2.1.4 Interaktivitas Buku

Interaktivitas dalam buku pop-up dibangun melalui mekanisme paper engineering sebagai elemen pembentuk gerak dan dimensi yang dapat digunakan secara tunggal maupun dikombinasikan. Mekanisme ini tidak bersifat statis, melainkan berupa konfigurasi bidang dan lipatan yang menghasilkan pergerakan saat halaman dibuka sehingga ilustrasi dapat terangkat dan menopang elemen visual. Menurut Birmingham dalam *Pop-Up Design and Paper Mechanics: How to Make Folded Paper Sculptures* (2019), mekanisme pop-up mencakup aspek teknis dan estetika yang berperan dalam menentukan arah gerak, kestabilan struktur, serta menciptakan pengalaman membaca yang menarik melalui transformasi visual ilustrasi.

2.1.4.1 Right-angle V-fold

Right-angle V-fold merupakan mekanisme dasar paper engineering yang paling sederhana dan umum digunakan dalam buku pop-up, dengan lipatan berbentuk huruf V bersudut 90 derajat yang membuat elemen kertas terangkat secara simetris saat halaman dibuka (Birmingham, 2019, h.30).



Gambar 2.10 *Right-angle-V-fold*

Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.2 Acute-angle V-fold

Acute-angle V-fold merupakan mekanisme V-fold dengan sudut lipatan kurang dari 90 derajat dan termasuk salah satu foundation shape yang paling umum digunakan dalam buku pop-up. Mekanisme ini melipat ke arah ujung huruf “V” yang ditunjuknya, sehingga dapat ditempatkan di bagian atas halaman tanpa mengganggu area lain. Karakteristik tersebut membuat *Acute-angle V-fold* efektif untuk mengangkat ilustrasi utama sekaligus menyisakan ruang yang cukup bagi teks atau ilustrasi tambahan pada halaman buku (Birmingham, 2019, h.32).

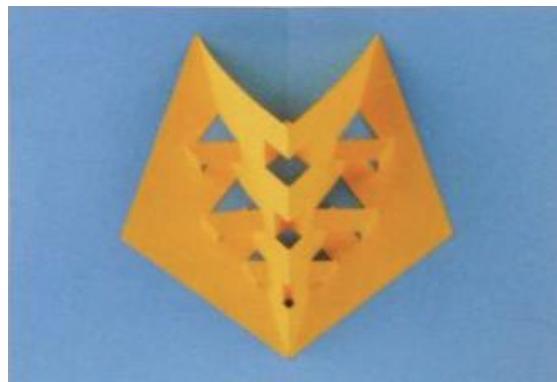


Gambar 2.11 *Acute-angle V-fold*

Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.3 Pointed V-fold

Pointed V-fold merupakan bentuk V-fold paling sederhana dengan ujung runcing yang terangkat saat halaman dibuka. Mekanisme ini mudah dibuat dan sering digunakan dengan latar vertikal karena mampu menciptakan fokus visual ke satu titik (Birmingham, 2019, h.34).



Gambar 2.12 *Pointed V-fold*
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.4 *Obtuse-angle V-fold*

Obtuse-angle V-fold adalah variasi V-fold dengan sudut lebih lebar dari 90 derajat. Mekanisme ini menghasilkan pop-up yang lebih landai dan umumnya digunakan sebagai bagian dari struktur yang dikombinasikan dengan mekanisme lain (Birmingham, 2019, h.36).



Gambar 2. 13 *Obtuse-angle V-fold*
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.5 *Asymmetric V-fold*

Asymmetric V-fold memiliki sudut lipatan yang tidak sama di kedua sisi sehingga menciptakan posisi *pop-up* yang tidak berada di tengah. Mekanisme ini berguna untuk membangun komposisi visual yang lebih dinamis dan variative (Birmingham, 2019, h.38).



Gambar 2.14 *Asymmetric V-fold*
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.6 *Parallel-folds*

Parallel-folds terdiri dari lipatan-lipatan sejajar dengan lipatan tengah buku yang membentuk struktur stabil di atas halaman. Mekanisme ini sering digunakan sebagai dasar untuk menopang elemen pop-up lainnya (Birmingham, 2019, h.42).



Gambar 2. 15 *Parallel-folds*
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.7 *Parallelogram*

Parallelogram adalah mekanisme yang tetap rata saat halaman tertutup dan terangkat saat dibuka. Mekanisme ini berfungsi sebagai *building block* penting untuk menciptakan lapisan atau elemen pop-up yang sejajar dengan bidang dasar (Birmingham, 2019, h.46).



Gambar 2.16 *Parallelogram*
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.8 *Asymmetric Parallel-folds*

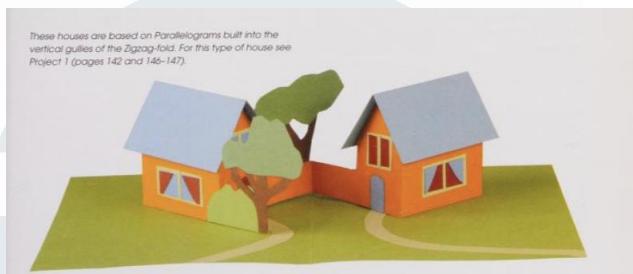
Asymmetric parallel-folds menciptakan struktur sejajar yang tidak simetris sehingga menghasilkan variasi ketinggian dan arah bidang. Mekanisme ini memberikan alternatif visual yang lebih dinamis dibanding parallel-folds simetris (Birmingham, 2019, h.50).



Gambar 2. 17 *Asymmetric Parallel-folds*
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.9 Zig-zag fold

Zigzag-fold merupakan pengembangan dari V-fold yang membentuk beberapa bidang dan lipatan sekaligus. Mekanisme ini memiliki potensi besar untuk membangun struktur pop-up yang kompleks dan berlapis (Birmingham, 2019, h.52).



Gambar 2.18 Zig-Zag Fold
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.4.10 M-fold

M-fold dapat dipahami sebagai gabungan beberapa V-fold dalam satu struktur. Mekanisme ini mampu mengangkat banyak bidang sekaligus sehingga sering digunakan sebagai dasar untuk pop-up berskala besar atau bertingkat (Birmingham, 2019, h.54–56).



Gambar 2. 19 M-fold
Sumber: Birmingham, 2019

2.1.5 Komponen Visual dalam Buku Interaktif

Desain grafis tersusun atas berbagai komponen visual utama yang memiliki peran penting dalam proses perancangannya. Komponen-komponen tersebut menjadi dasar dalam membentuk tampilan desain secara keseluruhan, sekaligus membantu menyampaikan pesan dengan lebih efektif, menarik perhatian audiens, dan menghadirkan nilai estetika. Dalam konteks buku interaktif, komponen visual seperti tipografi, warna, ilustrasi, layout, grid, storytelling, dan karakter. Komponen visual ini sangat berpengaruh dalam menarik minat anak, memudahkan pemahaman isi buku, serta meningkatkan pengalaman membaca secara menyenangkan dan interaktif (Anggarini, 2012, hlm. 9).

2.1.5.1 Tipografi

Tipografi merupakan seni mengatur huruf dan teks dalam suatu ruang sehingga bisa menghasilkan tampilan visual yang menarik serta memberikan kenyamanan bagi pembaca ketika melihatnya (Mirza, 2022). Tipografi merupakan wujud visual dari komunikasi verbal yang berperan penting dalam menyampaikan pesan secara efektif. Secara umum, jenis huruf dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori, di antaranya huruf serif yang cenderung memberikan kesan klasik dan elegan, serta huruf sans serif yang menampilkan karakter modern, sederhana, dan bersih. Lalu script yang menciptakan nuansa ceria, playful, dan akrab, serta dekoratif, yang memiliki karakter unik dan mudah dikenali (Suci & Anggapuspaa, 2021). Pemilihan tipe huruf yang tepat sangat berperan dalam memastikan kenyamanan saat membaca.

Pemilihan tipografi atau font dalam buku interaktif anak bertujuan untuk memastikan keterbacaan yang baik, sehingga teks tidak tampak kabur, tercoreng, terpelintir, atau terdistorsi. Oleh karena itu, sebaiknya dihindari penggunaan font dengan gaya dekoratif yang rumit. Jenis huruf yang digunakan seharusnya memiliki kesan hangat

dan ramah dengan bentuk sederhana. Selain itu, counter pada huruf buku interaktif anak idealnya berbentuk bulat dan terbuka, bukan bersudut atau berbentuk persegi panjang (Strizver, 2020). Dalam ranah desain komunikasi visual, tipografi kerap dipandang sebagai visual language atau bahasa visual karena mampu menyampaikan pesan melalui bentuk dan tampilan huruf yang dapat dilihat, karena memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan melalui bentuk huruf dan teks. Terdapat empat prinsip utama tipografi yang menentukan keberhasilan sebuah desain, yaitu legibility, readability, visibility, dan clarity (Setiawan & Sihombing, 2023).

1. *Legibility*

Legibility berkaitan dengan sejauh mana bentuk huruf dapat terbaca dengan jelas, meskipun dalam praktik desain sering terjadi pemotongan (cropping), tumpang tindih (overlapping), dll.

2. *Readability*

Readability menekankan keterpaduan antarhuruf dalam membentuk kata atau kalimat, termasuk pengaturan spasi, yang tidak dapat dihitung secara matematis tetapi harus dirasakan secara visual agar nyaman dibaca.

3. *Visibility*

Visibility berhubungan dengan sejauh mana teks tetap terbaca pada jarak tertentu dalam konteks media yang digunakan.

4. *Clarity*

Clarity menekankan kejelasan pesan yang ingin disampaikan, sehingga kalimat yang digunakan dapat

dengan mudah dimengerti oleh audiens yang menjadi target. Dengan memperhatikan keempat prinsip ini, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memastikan efektivitas komunikasi visual agar pesan tersampaikan secara tepat dan maksimal.

Penelitian yang dirujuk dari situs *Designmodo* menunjukkan bahwa terdapat keterkaitan antara persepsi pembaca terhadap kata sifat dengan jenis font yang digunakan, di mana bentuk huruf tertentu dapat memengaruhi cara pembaca menafsirkan makna dan karakter teks yang ditampilkan (Svaiko, 2023). Penelitian tersebut mengungkap bahwa *Times New Roman* dan *Helvetica* memiliki korelasi paling tinggi sebagai font yang bersifat formal dan mudah dibaca. Secara umum, gaya tipografi dapat dibedakan menjadi empat kategori utama. Pertama, serif yang memiliki kesan elegan dan klasik, sering digunakan dalam dokumen akademis maupun institusi resmi karena karakteristiknya yang tradisional, formal, dan cenderung kompleks. Kedua, sans-serif yang dianggap lebih modern, ringkas, dan jelas, sehingga banyak dipakai pada perangkat digital karena tampilannya yang bersih dan efektif untuk penyajian informasi. Ketiga, script yang terbagi menjadi gaya kasual maupun kreatif, biasanya dipakai untuk menyampaikan pesan yang unik dan personal, sehingga lebih cocok digunakan dalam desain yang menonjolkan aspek emosional dan keindahan visual ketimbang teks utama. Terakhir, dekoratif yang dibuat dengan pendekatan tipografi kreatif untuk menciptakan tampilan yang khas dan orisinal, umumnya dimanfaatkan dalam iklan atau desain visual yang membutuhkan kesan santai, fleksibel, serta penuh gaya urban.

Penggunaan tipografi dalam buku interaktif anak disarankan untuk mengombinasikan font serif dan sans serif yang dipilih karena tingkat keterbacaannya tinggi. Perpaduan dua jenis font

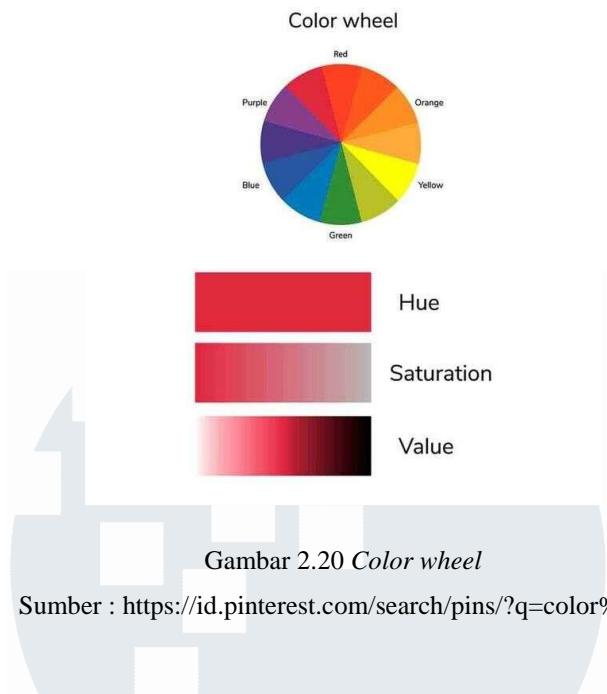
ini tidak hanya membantu anak-anak lebih mudah memahami informasi yang disajikan, tetapi juga menciptakan variasi visual sehingga tidak terasa monoton . Selain itu, ukuran huruf, spasi antar baris, dan kontras warna juga dipertimbangkan agar mendukung pengalaman membaca yang nyaman, menarik, serta sesuai dengan karakter media edukatif untuk anak usia 7–8 tahun (Sinaga & Kusumandyoko, 2023, h.125). Selain itu, Tipografi yang sederhana, jelas, dan mudah dibaca akan membantu anak dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan melalui media visual. Tipografi dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu penyampaian pesan kepada anak. Pada tahap awal anak belajar mengenal huruf, pemilihan tipografi yang tepat menjadi sangat penting. Jenis huruf yang sederhana, bersahabat, serta memiliki bentuk karakter yang lembut dan tidak tajam lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Font sans serif, misalnya, dapat digunakan selama tidak dieksplorasi secara berlebihan agar fungsi keterbacaan tetap terjaga. Tipografi semacam ini mendukung proses pengenalan huruf sekaligus mempermudah anak dalam memahami informasi visual. Selain itu, tipografi yang dirancang khusus untuk anak biasanya memiliki klasifikasi gaya yang disesuaikan dengan tema tertentu serta dipadukan dengan ilustrasi.

Tipografi bukan hanya berfungsi sebagai teks, tetapi juga sebagai elemen visual yang mampu menstimulasi imajinasi dan memperkuat daya ingat anak. Melalui tipografi, guru maupun orang tua dapat menstimulasi anak dalam mengenal bentuk huruf, warna, serta simbol visual lain yang penting bagi perkembangan kognitif dan sosial mereka (Catherine & Satriadi, 2021). Dengan perkembangan otak anak yang terus berlangsung, tipografi yang dirancang khusus untuk dunia anak juga ikut beradaptasi, menghadirkan desain yang tidak hanya fokus pada keterbacaan, tetapi juga mengandung elemen

warna dan bentuk yang sesuai dengan preferensi visual anak. Dengan demikian, tipografi berperan ganda, mendukung proses belajar sekaligus membentuk pengalaman visual yang menyenangkan dan bermakna.

2.1.5.2 Warna

Warna adalah karakteristik cahaya yang tampak melalui pengalaman indra penglihatan dan sering dipahami dari sudut pandang subjektif maupun psikologis. Warna juga merupakan salah satu elemen visual yang terbentuk akibat pembiasan cahaya, sehingga memiliki peran penting dalam desain dan persepsi visual. Dalam visual, warna menjadi elemen penting karena setiap warna memiliki makna serta daya penyampaian yang berbeda. Selain itu, warna berperan dalam membangun sekaligus memperkuat suasana pada suatu karya visual (Khairunisa, 2024). Dalam desain grafis, warna umumnya dipahami melalui sistem lingkaran warna pigmen atau subtraktif, di mana warna dasar terdiri dari merah, kuning, dan biru yang kemudian dikombinasikan untuk menghasilkan warna-warna turunan atau sekunder hingga variasi warna lainnya. Berdasarkan teori Landa, warna secara teknis terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* (Landa, 2018. h. 124). *Hue* merujuk pada nama atau identitas setiap warna, yang membedakannya dari warna lain. *Value* menggambarkan tingkat kegelapan atau kecerahan suatu warna, yang dibagi menjadi tiga variasi, yakni *shade* (warna dipadukan dengan hitam), *tone* (warna dicampur abu-abu), dan *tint* (warna dicampur putih). Sedangkan *saturation* mengacu pada intensitas atau kekuatan warna, menentukan seberapa murni atau pekat sebuah warna terlihat.



Gambar 2.20 *Color wheel*

Sumber : <https://id.pinterest.com/search/pins/?q=color%20...>

Pemahaman terhadap ketiga aspek ini sangat penting bagi perancang, karena warna tidak hanya memengaruhi estetika, tetapi juga mampu menyampaikan suasana, karakter, dan makna dalam suatu karya visual. Selain itu, warna juga berperan dalam membangkitkan suasana, *mood*, sifat, atau karakter tertentu dalam suatu desain (Fuad, Harissman, & Bermana, 2025). Buku bergambar untuk anak-anak yang efektif biasanya menggunakan palet warna yang konsisten, karena selain diaplikasikan pada ilustrasi, warna juga diterapkan pada teks, latar halaman, dan kata-kata tertentu untuk menekankan makna atau menarik perhatian anak-anak (Raven, 2020). Sehingga, penggunaan warna dalam buku anak-anak sangat penting karena tidak hanya mempercantik ilustrasi, tetapi juga membantu menekankan teks, membangun suasana, dan menciptakan pengalaman membaca yang menarik serta mudah dipahami.

Warna-warna cerah dengan tingkat kontras tinggi, misalnya, terbukti lebih mudah menarik perhatian anak dibandingkan warna redup atau monoton (Kusumah, 2025). Persepsi warna tidak

hanya berkaitan dengan preferensi estetis semata, tetapi juga berperan penting dalam mendukung proses kognitif, memicu respons emosional, serta memengaruhi pola interaksi sosial anak. Dalam masa awal perkembangan, peran warna menjadi semakin signifikan karena mampu memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan identitas anak. Warna berfungsi sebagai simbol yang kuat yang dapat dimanfaatkan anak-anak untuk mengekspresikan jati diri mereka yang masih berkembang sekaligus membantu mereka dalam memahami dan menavigasi lingkungan sosial di sekitarnya (Gumilang, Wahyuni & Rahayu, 2024).

Melalui warna, anak-anak belajar mengenali dan membedakan objek di sekitarnya, sekaligus menjadikannya sebagai sarana untuk mengekspresikan preferensi pribadi maupun emosi yang mereka rasakan. Lebih dari itu, warna juga dapat digunakan anak sebagai medium untuk menyampaikan identitas individu maupun identitas kelompok, baik dalam lingkup keluarga, sekolah, maupun lingkungan sosial yang lebih luas. Akan tetapi, pemaknaan dan persepsi warna pada anak-anak tidaklah universal. Faktor sosial, budaya, dan pengalaman hidup masing-masing individu memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk bagaimana anak merespons warna tertentu. Dengan demikian, preferensi warna serta reaksi emosional anak dapat sangat bervariasi sesuai dengan latar belakang budaya dan norma yang mereka anut, menjadikan warna sebagai unsur yang kaya makna dalam proses pembelajaran dan perkembangan identitas anak (Gumilang, Wahyuni & Rahayu, 2024).

2.1.5.3 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan representasi visual atau bentuk teks lisan yang berfungsi untuk menjelaskan, memperkuat, sekaligus menunjukkan pesan dari sebuah teks. Setiap ilustrator memiliki gaya gambar yang berbeda sehingga mampu menghadirkan sudut pandang

yang beragam (Landa, 2018). Dalam penerapannya, ilustrasi dapat berperan sebagai sarana informasi, penyampaian opini, media bercerita, alat persuasif, identitas, maupun sebagai elemen desain. Ilustrasi dalam buku berfungsi sebagai representasi visual yang membantu memperjelas pesan dan memperkuat kesan visual yang ingin disampaikan (Salam, 2017: 12).

Ilustrasi dibuat dengan tujuan utama untuk menangkap perhatian pembaca terhadap cerita yang divisualisasikan. Tidak sekadar sebagai hiasan, ilustrasi berperan sebagai alat bantu yang memperjelas teks dengan menggambarkan momen penting dari cerita. Melalui visualisasi ini, ilustrasi menyajikan inti cerita secara ringkas, sehingga pembaca bisa lebih mudah memahami dan membayangkan alur peristiwa yang terjadi (Fuad, Harissman, & Bermana, 2025). Baik anak-anak maupun orang dewasa seringkali terpengaruh oleh ilustrasi bergaya buku anak karena gaya tersebut mampu membawa pembaca ke dalam dunia imajinatif yang penuh kreativitas dan jauh dari realitas. Ilustrasi dalam buku anak juga dianggap mampu merangsang kemampuan visual, kecerdasan, serta daya imajinasi pembacanya (Male, 2007 h,10).

Ilustrasi berperan dalam menyampaikan pesan dengan cara yang jelas dan efektif, baik untuk tujuan menjelaskan, mendidik, bercerita, menghibur, maupun mengekspresikan sudut pandang secara dramatis. Peran ini tidak hanya mempercantik karya secara visual, tetapi juga memberikan dampak yang kuat pada audiens. Ilustrasi yang berhasil mampu membangkitkan emosi, menyederhanakan informasi yang kompleks, dan memperkaya pengalaman membaca dengan cara yang sulit dicapai hanya melalui teks. Kehadiran ilustrasi pada buku cerita bergambar membuat isi cerita lebih mudah diingat dan dipahami oleh anak-anak (Hindasah & Haryana, 2023). Ilustrasi dalam buku cerita bergambar juga berperan penting dalam membantu

anak memahami jalannya cerita. Melalui gambar, anak dapat lebih mudah mengingat serta menceritakan kembali isi bacaan, yang menunjukkan bahwa mereka memahami alur cerita dengan baik. Selain itu, ilustrasi juga mempermudah anak dalam mengenali kosakata baru serta memahami konsep yang lebih kompleks. Hal ini terlihat dari kemampuan anak untuk menafsirkan gambar dan menghubungkannya dengan isi cerita tanpa perlu bimbingan langsung dari orang dewasa. (Nurkhasyanah, Asriani, & Apriloka, 2024). Selain itu, ilustrasi yang menarik memiliki peran penting dalam membangun koneksi emosional yang kuat, sehingga pesan visual lebih mudah diingat dan dipahami.

2.1.5.4 Layout

Layout dapat diartikan sebagai susunan komponen desain pada suatu media yang berfungsi mendukung penyampaian pesan atau konsep yang ingin disampaikan (Surianto Rustan, 2009 h.2). Proses me-layout merupakan bagian penting dari keseluruhan alur kerja desain. Dalam konteks ini, desain berperan seperti seorang arsitek yang merancang struktur dan konsep secara menyeluruh, sedangkan *layout* bertindak sebagai pelaksana yang menerjemahkan konsep tersebut ke dalam bentuk visual yang nyata dan dapat dilihat. Tujuan utama dari *layout* adalah menyampaikan informasi atau pesan secara jelas sekaligus memudahkan pembaca dalam menemukan hal yang mereka butuhkan. Agar *layout* dapat berfungsi secara optimal, diperlukan penerapan prinsip-prinsip dasar, yaitu *Sequence* (urutan), *Emphasis* (penekanan), *Balance* (Keseimbangan), *Unity* (Kesatuan) dan juga *Rhythm* (Sinaga & Kusumandyoko, 2023).

1. Sequence (Urutan)

Sequence adalah urutan perhatian atau pandangan pembaca ketika melihat sebuah layout (Anggriani, 2021,

hlm 11). Tugas desainer adalah mengatur setiap elemen sesuai tingkat prioritasnya sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa diterima secara jelas dan efektif. Sequence dapat dipahami sebagai alur baca dalam sebuah layout, yang berfungsi mengarahkan mata pembaca agar mengikuti jalannya informasi secara runut sehingga pesan dapat tersampaikan dengan jelas tanpa menimbulkan kebingungan.

2. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis atau penekanan merupakan teknik desain yang digunakan untuk menarik fokus pembaca pada bagian tertentu dalam sebuah layout, sehingga memengaruhi urutan perhatian atau sequence. Penekanan dapat diciptakan melalui berbagai cara, seperti memperbesar ukuran huruf dibanding elemen lain, menggunakan warna yang kontras dengan latar maupun sekitarnya, menempatkan elemen penting pada posisi yang strategis, serta memberikan bentuk atau gaya yang berbeda agar tampil menonjol dari keseluruhan desain (Anggaraini, 2021, hlm 12). Sehingga *Emphasis* adalah teknik penegasan pada elemen tertentu dalam layout buku dengan tujuan menjadikannya pusat perhatian atau fokus utama dari informasi yang hendak disampaikan.

3. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan dalam desain dapat dilihat dari aspek-aspek seperti komposisi tata letak, proporsi ukuran, penggunaan warna, hingga penempatan elemen. Keseimbangan dalam desain dibedakan menjadi dua jenis, yakni simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris

terjadi ketika elemen visual pada kedua sisi bidang memiliki bobot dan ukuran yang setara, umumnya berpusat di tengah, sehingga menghasilkan tampilan yang rapi, stabil, dan cenderung formal. Sebaliknya, keseimbangan asimetris tidak menuntut kesamaan bentuk atau ukuran di tiap sisi, melainkan mengandalkan penataan elemen berbeda secara cermat agar tetap seimbang. Jenis keseimbangan ini menghadirkan kesan lebih dinamis, fleksibel, dan santai (Anggaraini, 2021, hlm 13). Balance juga berperan penting dalam buku interaktif untuk membantu menghadirkan tampilan yang harmonis dan tidak berat sebelah.

4. *Unity* (kesatuan)

Unity dalam *layout* berarti menciptakan kesatuan visual dari seluruh elemen. Hal ini bisa dicapai melalui harmonisasi warna dan gaya, misalnya dengan mengulang warna utama secara konsisten, mengombinasikan beberapa *typeface* yang berbeda namun tetap serasi, serta menyesuaikan seluruh elemen dengan konsep atau tema yang dipilih (Anggaraini, 2021, hlm 15). *Unity* berguna untuk memungkinkan seluruh elemen saling terhubung sehingga tidak hanya menciptakan tampilan yang menarik secara visual, tetapi juga memastikan pesan yang terkandung di dalamnya tersampaikan dengan jelas dan efektif.

2.1.5.5 *Grid*

Grid adalah sistem garis bantu dalam desain yang terdiri dari kolom dan baris yang berfungsi untuk menata elemen visual sehingga tampilan menjadi lebih rapi serta mempermudah pembaca

dalam memahami isi konten (Landa, 2019, h.163). *Grid* adalah garis tak terlihat yang berfungsi untuk memandu penataan elemen dalam layout. Secara umum, sistem grid dalam desain dibedakan menjadi tiga tipe utama, yaitu manuscript grid, column grid, dan modular grid, yang masing-masing memiliki fungsi dan karakteristik berbeda dalam mengatur tata letak elemen visual dan teks. (Anggarini 2021, hlm. 40). Disimpulkan bahwa grid berfungsi sebagai panduan tak terlihat untuk menyusun elemen visual dalam layout untuk membantu menciptakan tampilan yang rapi, seimbang, dan mudah diikuti, sekaligus memudahkan penempatan teks, gambar, atau elemen lainnya secara konsisten dan dinamis.

1. *Manuscript Grid*

Manuscript Grid merupakan jenis *grid* dengan satu kolom besar yang biasanya ditempatkan di tengah halaman. Bagian atas dan bawahnya dapat diisi elemen tambahan seperti header, footer, atau nomor halaman. *Grid* ini umumnya digunakan untuk halaman dengan teks panjang, misalnya novel atau esai, meskipun gambar tetap bisa ditempatkan di dalamnya. Walaupun terlihat sederhana, penerapannya tetap memerlukan perhatian, terutama dalam mengatur margin pada setiap sisi agar tercipta layout yang rapi dan alur baca yang nyaman (Anggarini 2021, h. 43). Maka, *Manuscript grid* disimpulkan sebagai adalah jenis *grid* yang hanya memiliki satu kolom yang bermanfaat untuk komposisi elemen pada halaman terlihat seimbang dan rapi.



Gambar 2.21 Contoh *Manuscript grid*
Sumber : <https://alphaefficiency.com/grid-design-websites>

2. Column Grid

Column Grid adalah *grid* berbasis kolom dengan garis vertikal yang berfungsi mengatur posisi teks dan elemen visual. *Grid* ini sering dipakai pada layout publikasi yang kompleks atau untuk menggabungkan teks dan gambar. Semakin banyak kolom yang digunakan, semakin fleksibel dan dinamis hasil layout-nya. Namun, jarak antar kolom (*gutter*) tetap perlu diperhatikan agar tidak terlalu rapat atau renggang, sehingga pembaca merasa nyaman (Anggarini 2021, h. 44). Bisa disimpulkan bahwa *column grid* adalah garis vertikal yang membantu menata elemen-elemen visual di halaman. Dengan membagi halaman menjadi beberapa kolom, penulis atau desainer bisa menempatkan teks dan gambar di kolom yang berbeda, sehingga tampilan *layout* terlihat lebih rapih dan terstruktur.



Gambar 2.22 Contoh *Column Grid*
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/8655424279063057/>

3. *Modular Grid*

Modular Grid merupakan sistem *grid* yang dibentuk oleh pertemuan garis vertikal dan horizontal sehingga menghasilkan modul-modul berbentuk kotak. Jenis grid ini banyak digunakan untuk menata beberapa elemen visual atau lebih dari dua gambar dalam satu halaman. Melalui *modular grid*, desainer dapat mengatur ukuran serta posisi elemen secara vertikal maupun horizontal agar tampilan lebih terstruktur dan rapi, dengan jumlah modul yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan konten yang akan ditampilkan (Anggarini 2021, h. 46). *Grid* ini juga biasanya digunakan untuk membagi halaman, sehingga memudahkan perancang buku menempatkan dua gambar atau lebih dalam satu halaman dengan rapi.



Gambar 2.23 Buku modular grid

Sumber : <https://designshack.net/articles/layouts/....>

2.1.5.6 *Storytelling Visual*

Storytelling Visual adalah bentuk pembelajaran interaktif yang menggabungkan kisah dengan elemen visual. Model ini berkembang seiring dengan hadirnya era teknologi, di mana gambar dipadukan dengan cerita untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan mampu memikat perhatian anak dalam menyimak alur cerita yang disampaikan (Husada, Taufina & Zikri, 2020). Visual *storytelling* dapat diartikan sebagai penyampaian cerita melalui media berbasis gambar dan elemen grafis, baik dalam bentuk statis maupun bergerak, karena pada dasarnya visual *storytelling* adalah seni menyampaikan kisah melalui visual yang bercerita. Karakteristiknya meliputi adanya cerita utama yang ingin dikomunikasikan, penggunaan elemen visual untuk mendukung penyampaian cerita, keberadaan tokoh atau partisipan yang menggerakkan alur, terciptanya dunia cerita tersendiri, dan fleksibilitas narasi visual yang dapat diterapkan pada berbagai jenis media (Romadhona & Solicitor, 2020).

Metode *visual storytelling* merupakan salah satu teknik yang terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Dalam metode ini, gambar, simbol, dan

animasi digunakan untuk membantu anak memahami konsep yang disampaikan. Cara ini dinilai lebih menarik dan efektif karena anak dapat belajar melalui visualisasi yang dinamis serta interaktif (Alfakihuddin, Tjhin & Setiawan, 2024). Storytelling umumnya memiliki tiga tahapan utama (Resmisari, 2023). Pertama, pengenalan (*orientation*), yaitu bagian awal cerita yang memperkenalkan tokoh, karakter, serta latar peristiwa. Kedua, komplikasi (*complication*), yaitu saat muncul konflik atau interaksi antar tokoh yang menimbulkan masalah, termasuk puncak dari cerita. Ketiga, penyelesaian (*resolution*), yaitu tahap meredanya konflik hingga masalah selesai, yang bisa berakhir dengan happy ending maupun sad ending. Selain itu, terdapat pula bagian tambahan berupa reorientasi (*coda*), yang berfungsi menyampaikan pesan moral atau pelajaran dari cerita, meskipun bagian ini bersifat opsional.

Visual storytelling bertujuan untuk menghasilkan narasi yang selaras dan imajinatif melalui rangkaian gambar yang saling terkait (Li, 2023). Melalui storytelling, materi dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami. Jika ditujukan untuk anak-anak, metode ini juga mampu merangsang perkembangan imajinasi mereka. Selain itu, pesan moral dapat disisipkan secara halus dalam alur cerita. Lalu, fungsi visual storytelling adalah membantu audiens membayangkan serta memahami cerita melalui representasi visual (Romadhona & Solicitor, 2020). Dalam buku interaktif anak, narasi visual hadir dalam bentuk statis dengan memanfaatkan gambar diam untuk menyampaikan informasi, yang biasanya diwujudkan melalui ilustrasi karakter sebagai bagian dari alur cerita.

2.1.5.7 Desain Karakter dalam Buku Interaktif

Desain karakter punya peran besar dalam menciptakan narasi visual yang bisa langsung dipahami oleh audiens. Dalam berbagai media termasuk buku interaktif, karakter bukan sekadar tokoh yang menggerakkan alur cerita, tapi juga jadi jembatan penting untuk menyampaikan pesan dan makna yang lebih dalam. Setiap aspek desainnya, mulai dari bentuk tubuh, pilihan warna, ekspresi wajah, hingga detail kecil seperti kostum atau gestur berfungsi sebagai petunjuk visual (*visual cues*) yang membantu memperkuat cerita sekaligus membangun ikatan emosional dengan penonton (Sapmayada, 2024). Buku *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media* (2020) ini menjelaskan bahwa karakter berperan sebagai penggerak utama dalam sebuah cerita, karena tindakan yang mereka lakukan menjadi faktor penting yang mendorong jalannya plot. Hal ini menegaskan bahwa desain karakter tidak hanya sekadar persoalan estetika, tetapi juga medium penting dalam menyampaikan makna cerita.

Meski begitu, tidak semua karakter mampu menyampaikan narasi secara efektif. Tantangan bagi desainer adalah memastikan setiap detail visual benar-benar mendukung cerita secara konsisten, bahkan ketika tidak ada teks atau dialog yang menyertainya. (Josephson, Kelly & Smith, 2020). Dalam merancang karakter, aspek kejelasan menjadi hal utama. Karakter yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga harus mudah dikenali. Terdapat tiga faktor penting yang mendukung hal ini. Pertama, siluet karakter, yaitu bentuk dasar yang tetap bisa dikenali meski detail dan warna dihilangkan, hanya menyisakan bayangan hitam. Karakter dengan siluet yang khas menunjukkan desain yang kuat. Kedua, dibutuhkan pemahaman bahasa bentuk agar siluet yang dibuat memiliki ciri unik dan menonjol. Ketiga, pemilihan warna yang tepat, di mana satu

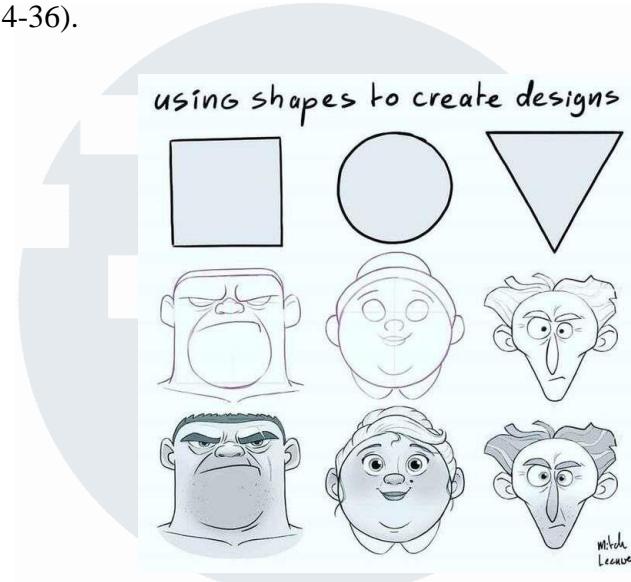
warna utama dijadikan identitas karakter, sedangkan warna tambahan digunakan seperlunya.

Palet warna yang sederhana justru membuat desain terlihat lebih jelas dan efektif secara visual (Channing, Sekarsari & Utomo, 2024). Karakter diciptakan sebagai sarana untuk menyampaikan storytelling. Setiap aspek dalam diri karakter seperti bentuk, palet warna, hingga detail-detail kecil dipilih dengan tujuan tertentu agar mampu memperkuat narasi yang dibawakan. Karakter untuk anak-anak usia dini umumnya dibuat dengan warna-warna cerah, bentuk-bentuk sederhana, serta ekspresi wajah yang diperbesar agar emosi, perilaku, dan interaksi sosial mudah terlihat dan dipahami dengan jelas (Setyowulan & Aaqilah, 2025).

Penggunaan bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang dilebih-lebihkan pada karakter membantu anak lebih mudah memahami emosi dari karakter. Anak-anak bahkan menirukan ekspresi tersebut saat melakukan aktivitas bermain, sehingga kemampuan mereka dalam menafsirkan dan mengekspresikan emosi secara nonverbal menjadi lebih baik. Hal ini berdampak positif pada interaksi sosial, karena anak semakin terampil menggunakan isyarat nonverbal dalam berkomunikasi dengan teman sebaya (Amin, 2025).

Desain karakter umumnya memanfaatkan tiga bentuk geometris utama yaitu bulat, segitiga, dan kotak. Bentuk bulat sering diasosiasikan dengan sifat ramah, menyenangkan, dan kekanak-kanakan, sehingga karakter yang hangat atau lucu, seperti figur ibu, biasanya digambar menggunakan bentuk ini. Segitiga, dengan sudut yang tajam seperti pisau, gigi, atau anak panah, secara psikologis menggambarkan sifat agresif, licik, atau berbahaya, sehingga karakter yang bermuatan negatif sering memakai bentuk ini. Sementara itu, kotak melambangkan stabilitas, kekuatan, dan

ketenangan; karakter dengan bentuk kotak biasanya digambarkan tenang, pendiam, atau berkeinginan kuat, seperti tokoh lansia. Dengan demikian, pemilihan bentuk geometris dasar dalam pembuatan karakter sangat berperan dalam menonjolkan kepribadian dan sifat yang ingin ditampilkan (Ghozalli, 2020, hlm. 34-36).



Gambar 2. 24 Penggunaan geometris pada karakter
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/1337074889658762/>

Secara keseluruhan, penggunaan teknik *storytelling* seperti variasi penulisan cerita, gerak, bentuk atau pose tubuh pada karakter, dan ajakan permainan interaktif terbukti mampu meningkatkan antusiasme anak dalam kegiatan membaca serta saat mendengarkan cerita. Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* pada anak tidak hanya menjadi sarana penyampaian cerita, tetapi juga media yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar, merangsang imajinasi, serta memperkuat keterlibatan emosional mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu terdapat Konsep *Three Dimensional Character* yang merupakan penciptaan karakter yang bertujuan menghadirkan

tokoh secara utuh dan hidup melalui tiga dimensi utama, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Pendekatan ini membantu penulis maupun perancang visual dalam membangun karakter yang tidak hanya kuat dari segi penampilan, tetapi juga memiliki latar sosial serta kepribadian yang jelas. Dengan memahami ketiga dimensi tersebut, karakter dapat digambarkan secara konsisten dan meyakinkan dalam sebuah karya naratif maupun visual (Mulyawan, 2015).

Dimensi fisiologis berkaitan dengan aspek fisik karakter yang dapat diamati secara langsung. Aspek ini meliputi jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, warna kulit, rambut, dan mata, postur tubuh, serta kondisi fisik tertentu yang dimiliki karakter. Penampilan fisik berperan penting dalam membentuk kesan awal audiens dan turut memengaruhi cara karakter berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dimensi sosiologis berhubungan dengan latar belakang sosial dan lingkungan tempat karakter hidup. Dimensi ini mencakup kondisi keluarga, tingkat pendidikan, pekerjaan, status sosial, tempat tinggal, serta nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakatnya. Latar sosial tersebut memengaruhi peran, sikap, serta pola perilaku karakter dalam cerita, sehingga karakter terasa lebih kontekstual dan relevan dengan dunia yang digambarkan.

Dimensi psikologis mencakup aspek internal yang membentuk kepribadian karakter, seperti emosi, motivasi, ambisi, temperamen, sikap, serta cara berpikir dan mengambil keputusan. Dimensi ini merupakan hasil interaksi antara kondisi fisik dan latar sosial karakter, sehingga berperan besar dalam menentukan respons karakter terhadap konflik serta perkembangan alur cerita.

Sehingga disimpulkan bahwa konsep Three Dimensional Character merupakan pendekatan yang penting dalam perancangan karakter agar tokoh yang diciptakan tidak bersifat datar, melainkan terasa hidup dan meyakinkan. Dengan memperhatikan dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis, karakter dapat dibangun secara menyeluruh, baik dari segi penampilan fisik, latar sosial, maupun kepribadian dan cara berpikirnya.

Penerapan konsep ini membantu perancang visual dalam menciptakan karakter yang konsisten serta mampu mendukung alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam konteks media edukasi anak, karakter yang dirancang secara tiga dimensi juga lebih mudah dipahami, menarik, dan memiliki potensi untuk membangun kedekatan emosional dengan anak sebagai audiens. Oleh karena itu, konsep *Three Dimensional Character* menjadi landasan yang relevan dalam perancangan karakter pada buku ilustrasi interaktif sebagai media edukasi budaya.

2.1.6 Fungsi Edukatif Buku Interaktif

Masa kanak-kanak adalah tahap paling krusial dan padat dalam memperoleh pengetahuan, sehingga buku juga memegang peranan penting bagi mereka. Buku anak adalah buku yang dirancang khusus untuk anak pada usia tersebut. Buku anak tetap bertujuan utama untuk menyebarkan pengetahuan, namun dirancang dalam berbagai bentuk agar sesuai dengan cara membaca anak. Selain menyebarkan ilmu, buku juga dapat menyampaikan emosi serta memengaruhi cara berpikir dan belajar anak. Buku anak dapat membangkitkan perasaan mereka, sekaligus memungkinkan anak merasakan pengalaman belajar yang berbeda melalui berbagai bentuk buku pada tahap awal kehidupan (Song, 2021 h.531).

Dengan membaca, anak-anak dapat memahami beragam emosi melalui karakter dalam cerita, sekaligus melatih empati dan keterampilan sosial mereka. Metode bercerita terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kecerdasan emosional anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosi yang muncul selama kegiatan membaca memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan dan pengelolaan emosi anak (Handdayani dan Kurniawati, 2022). Keterlibatan emosional saat membaca memainkan peran penting dalam perkembangan sosial-emosional anak. Metode *storytelling* berdampak signifikan pada kemampuan anak dalam berempati serta mengelola emosi.

Melalui cerita, anak diperkenalkan pada berbagai konflik yang dialami tokoh dan cara mereka menyelesaiannya, sehingga dapat menjadi contoh positif bagi anak dalam menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari (Sutini dan Westhisi, 2020). Hal ini didukung karena selama masa kanak-kanak, perhatian anak yang muncul secara tidak sengaja sudah berkembang dengan baik dan cenderung mendominasi. Selain itu, kondisi subjektif anak juga memengaruhi bagaimana perhatian tersebut muncul. Hal-hal yang menimbulkan rasa ingin tahu secara alami akan menarik perhatian anak, dan ini merupakan proses yang wajar. Anak-anak pada dasarnya senang bermain. Kecintaan mereka terhadap bermain berarti mereka suka melakukan aktivitas dan menemukan hal-hal baru. Konsep interaktivitas sangat sesuai dengan karakter ini, karena tidak hanya selaras dengan psikologi anak, tetapi juga dapat membuat buku menjadi lebih menarik dan partisipatif.

Pendekatan interaktif dengan demikian sangat tepat untuk diterapkan pada buku anak (Song, 2021, h.533). Pemanfaatan buku cerita sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi anak untuk membaca. Ketika anak merasa terlibat secara emosional dengan cerita, mereka cenderung ter dorong untuk menjelajahi bacaan lain. Aktivitas membaca yang bersifat interaktif juga membantu anak memahami alur cerita secara lebih mendalam dari sisi emosional. Dengan pendekatan yang tepat, kegiatan membaca tidak

hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak (Nugroho, 2021). Keterlibatan emosional anak membuat mereka lebih bersemangat, antusias, dan termotivasi dalam proses pembelajaran (Jannah, Manggolo & Khaniv, 2025).

2.2 Batik Pesisir sebagai Warisan Budaya

Batik adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang telah mendapat pengakuan internasional. Pada tahun 2009, UNESCO menetapkannya sebagai Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Kemanusiaan. Pengakuan ini menegaskan bahwa batik bukan sekadar identitas budaya Indonesia, tetapi juga memiliki nilai estetika dan filosofi yang mendalam dalam setiap motifnya (Fauzi & Maarif, 2024). Batik merupakan seni pola atau lukisan yang diaplikasikan pada permukaan kain (Saputra, 2023). Pada masa penjajahan Belanda, batik dibagi menjadi dua kategori utama oleh para pengamat, yaitu Batik *Vorstenlanden* (Batik Keraton) yang berasal dari wilayah Solo dan Yogyakarta, serta Batik Pesisir yang berkembang di luar kedua daerah tersebut. Batik keraton merupakan jenis batik tradisional yang masih berpegang pada aturan pakem tertentu.

Dahulu, batik ini hanya diperuntukkan bagi kalangan terbatas, khususnya keluarga dan lingkungan keraton, dengan corak yang sudah ditentukan secara khusus. Sementara itu, batik pesisir adalah sebutan bagi batik yang berkembang di daerah pesisir atau wilayah pantai (Paramita, 2023). Istilah pesisir merujuk pada lokasi produksi dan penyebaran batik ini yang berada di kawasan pantai utara Pulau Jawa. Makna batik dalam kehidupan tidak hanya sebatas keindahan motifnya, melainkan juga pesan moral dan nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Setiap corak batik mengajarkan arti keteguhan, kesabaran, kejujuran, serta penghormatan terhadap tradisi. Sebagai bagian dari warisan budaya, batik berperan penting dalam menjaga nilai-nilai luhur agar tetap hidup di tengah arus modernisasi. Dengan memahami makna batik lebih mendalam, kita tidak hanya turut

melestarikan budaya, tetapi juga dapat mengambil hikmah untuk membentuk pribadi yang lebih bijak. Batik bukan sekadar kain bermotif, melainkan juga cerminan cara hidup yang berlandaskan nilai moral yang kuat dan penuh makna (Hayat, 2024).

2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Batik di Indonesia

Seni membatik di Indonesia mulai berkembang pesat pada akhir abad ke-17 hingga awal abad ke-18, khususnya di lingkungan masyarakat Jawa. Merujuk pada Buku Batik Nusantara karya Ari Wulandari, batik telah dikenal sejak masa Kerajaan Majapahit yang memiliki pengaruh dan wilayah kekuasaan yang luas. Meski demikian, dokumentasi sejarah mengenai perkembangan batik secara lebih sistematis baru banyak ditemukan pada periode Kerajaan Mataram Islam, melalui arsip dan koleksi keraton, termasuk motif-motif klasik seperti parang rusak, semen rama, dan motif tradisional lainnya. Sejumlah sumber juga mengaitkan perjalanan sejarah batik di Indonesia dengan kejayaan Majapahit serta proses penyebaran ajaran Islam di Pulau Jawa. Hal ini diperkuat dengan ditemukannya arca di Candi Ngrimbidi dekat Jombang yang menampilkan sosok Raden Wijaya, raja pertama Majapahit (1294-1309), yang mengenakan kain batik bermotif kawung. Dengan demikian, kesenian batik diyakini telah dikenal sejak masa Kerajaan Majapahit dan diwariskan secara turun-temurun. Luasnya wilayah Majapahit juga membuat batik dikenal secara meluas di seluruh Nusantara (Wulandari, 2011, hlm 12).

Sejak masa leluhur, batik telah dikenal dan berkembang, dengan ragam motif awal yang banyak terinspirasi dari alam, seperti bunga, tumbuhan, dan hewan, yang pada awalnya digambarkan pada media daun lontar. (Damanik & Fitri, 2025). Awalnya, membatik merupakan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun sehingga setiap motif batik dapat mencerminkan asal daerah maupun garis keturunan suatu keluarga, juga motif pada kain batik tercipta dari kepercayaan dan tradisi masyarakat di daerah tempat batik tersebut dibuat. Beberapa motif memiliki makna khusus yang

menunjukkan status sosial atau kedudukan seseorang, bahkan hingga kini ada motif tradisional tertentu yang hanya diperuntukkan bagi keluarga kerajaan, seperti keraton Yogyakarta dan Surakarta. Ragam dan jenis batik tradisional sangat beragam, namun setiap motif tetap berkaitan erat dengan filosofi serta budaya khas dari daerah masing-masing (Trixie, 2020).

Batik, sebagai salah satu karya seni yang melekat dalam budaya Indonesia, memiliki nilai sejarah yang diwariskan dari generasi ke generasi. Suatu kain dapat disebut sebagai batik apabila ragam hiasnya dihasilkan melalui proses pewarnaan berlapis dengan menggunakan lilin panas yang diaplikasikan memakai canting atau cap. Teknik ini menghasilkan motif khas bernuansa tradisional yang umumnya digunakan pada berbagai acara formal. Seiring dengan berkembangnya industrialisasi dan pengaruh globalisasi, muncul pula teknik produksi yang lebih modern dan otomatis, sehingga melahirkan variasi batik seperti batik cap dan batik cetak. Sementara itu, batik yang dikerjakan sepenuhnya secara manual dengan canting tetap dikenal sebagai batik tulis. (Damanik & Fitri, 2025). Setiap karya batik merupakan ekspresi yang lahir dari pengalaman pembuatnya dan lingkungan sekitarnya, menjadi bagian dari proses imajinasi yang kemudian diwariskan sebagai tradisi di suatu daerah. Bentuk dan warna pada setiap motif batik mengandung makna tertentu serta merekam sebagian dari sejarah dan budaya Indonesia (Enrico & Sunarya, 2020).

Perkembangan Batik kini tidak lagi hanya dipakai dalam acara resmi atau oleh kalangan tertentu, siapa saja bisa mengenakkannya, dengan motif, warna, dan desain yang semakin beragam, menunjukkan bahwa warisan budaya ini tetap hidup dan relevan di era modern. Dalam proses membatik, lilin atau malam menjadi bahan utama yang berfungsi sebagai perintang warna pada kain. Secara umum, terdapat dua jenis bahan yang digunakan, yaitu malam batik dan parafin. Malam dipakai untuk menggambar motif secara detail, sedangkan parafin sering dimanfaatkan untuk menciptakan efek retakan

(crackle effect) yang memberi kesan estetis pada hasil akhir batik (Rahmad, Herliansyah & Sudiarso, 2023)



Gambar 2. 25 Pembuatan Batik Tulis

Selain dengan teknik tulis, batik juga dapat dibuat dengan metode cap. Batik cap menggunakan alat khusus berupa canting cap yang terbuat dari tembaga dengan pola tertentu pada permukaannya. Cara kerjanya mirip seperti stempel, namun alih-alih tinta, canting cap dicelupkan ke dalam cairan malam, lalu ditempelkan ke kain untuk menghasilkan motif yang berulang dengan lebih cepat dan konsisten. Inovasi penggunaan canting cap ini memudahkan produksi batik dalam jumlah besar, meskipun detailnya berbeda dengan batik tulis yang dikerjakan manual (Putra & Wulandari, 2020). Perkembangan teknik batik kini semakin beragam seiring dengan kemajuan teknologi. Selain batik tulis dan batik cap, hadir pula batik printing yang memanfaatkan mesin untuk mencetak motif langsung ke kain. Teknik ini menjadi metode produksi paling modern, karena lebih cepat, efisien, dan banyak digunakan oleh industri tekstil dalam skala besar, meskipun sering diperdebatkan terkait keaslian nilai seni dibandingkan batik tradisional (Shukla & Rajput, 2024).

2.2.2 Karakteristik dan Keunikan Batik Pesisir

Motif batik pesisir lahir dari proses akulturasi dengan berbagai budaya luar, sehingga tampil lebih bebas dibandingkan batik keraton yang cenderung terikat aturan atau pakem tertentu. Coraknya banyak terinspirasi dari flora, fauna, serta unsur khas lingkungan sekitar, dipadukan dengan warna-warna cerah dan berani seperti merah, kuning, atau oranye yang membuatnya tampak hidup. Motif-motif tersebut sering menggambarkan kehidupan para nelayan, fauna laut, tumbuhan tropis, hingga pemandangan pesisir.



Gambar 2.26 Batik Pesisiran
Sumber : <https://www.kompas.com/stori/read...>

Unsur-unsur ini membentuk bahasa simbolik yang dapat dipahami dan dihargai oleh para pemakai maupun pecinta batik pesisiran (Sarwono dkk., 2023, hlm. 28–29). Keragaman motif ini bukan sekadar hiasan visual, tetapi juga menyimpan makna filosofis yang mencerminkan kekayaan budaya sekaligus nilai seni yang tinggi (Paramita & Dartono, 2023). Secara historis, batik pesisiran memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya Nusantara karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam berbagai upacara tradisional. Namun, pelestarian batik pesisiran saat ini menghadapi tantangan besar

akibat modernisasi, perubahan gaya hidup, dan arus globalisasi yang menggeser preferensi fesyen dari warisan budaya lokal (Aryani & Djakaria, 2021, h. 80).

2.2.3 Motif dan Filosofi Batik Pesisir

Motif batik di Indonesia sangat bervariasi dan terus berkembang, terutama di era modern, di mana motif batik banyak dimodernisasi dan dikreasikan mengikuti tren zaman. Keberagaman ini semakin memperkaya khasanah batik Nusantara. Secara umum, motif batik merupakan elemen dasar atau inti dari sebuah pola gambar, yang menjadi pusat rancangan visual. Setiap motif terdiri dari bentuk atau objek, skala atau proporsi, serta komposisi, yang disusun sedemikian rupa dan diulang-ulang untuk membentuk pola. Pola inilah yang kemudian diaplikasikan pada berbagai benda sebagai ornamen. Di balik kombinasi motif, pola, dan ornamen tersebut, tersimpan makna, simbol, dan pesan yang ingin disampaikan oleh perancang batik (Wulandari, 2011, h. 113).

Batik pesisiran dikenal memiliki motif yang lebih fleksibel dan terbuka karena mendapat pengaruh dari berbagai kebudayaan luar, seperti Belanda, India, Portugis, Jepang, hingga China. Pengaruh tersebut tampak jelas pada ragam motif, corak, serta ornamen yang menghiasi setiap kain batiknya. Ciri khas lain dari batik pesisiran adalah penggunaan warna yang cerah dan berani sehingga menghasilkan ragam corak yang lebih variatif dibanding batik pedalaman (Triandika, 2021). Beberapa daerah penghasil batik pesisiran antara lain Pekalongan, Cirebon, Lasem, Indramayu, Tegal, Jayakarta, Juwana, Kudus, Gresik, Tuban, Sidoarjo, hingga Madura (Saputra & Andriani, 2023).

Misalnya, di Pekalongan motif buketan telah lama berkembang, dengan pengaruh Eropa yang kuat terlihat dari rangkaian bunga (InfoPekalongan, 2025). Di Lasem, penelitian dari Studi Pengembangan Desain Motif Batik Tulis Lasem mencatat bahwa motif naga, burung hong, dan bunga teratai yang khas budaya Tionghoa berpadu dengan warna-warna klasik Lasem seperti merah, biru muda, dan oranye cerah, sehingga visualnya tampak lebih meriah. Di Cirebon juga

motif-motif pesisiran menunjukkan keanekaragaman warna cerah dan corak hias yang memadukan elemen flora, fauna, dan simbol asing, menjadikan batik pesisiran Cirebon berbeda secara visual dari batik keraton.

2.2.3.1 Batik Pekalongan

Pekalongan memang bukan daerah penghasil batik pesisir tertua, tetapi wilayah ini dikenal sebagai penghasil batik dengan kualitas yang sangat halus dan hingga kini masih menjadi salah satu pusat produksi batik utama. Pada Buku Batik Pesisir Pusaka Indonesia juga dijelaskan bahwa, Dalam karya batiknya, terdapat ragam hias Hindu-Jawa, namun berbeda dengan batik Solo-Yogyakarta yang terikat aturan keraton, corak tersebut di Pekalongan lebih bebas dan fleksibel. Para pembatik santri di Pekalongan juga banyak mengadaptasi unsur seni hias dari kebudayaan Islam. Selain itu, pengaruh paling kuat dalam perkembangan Batik Pekalongan berasal dari budaya Tiongkok dan Belanda. Perpaduan berbagai unsur budaya ini membuat batik Pekalongan memiliki ciri khas yang berbeda dengan batik pedalaman Jawa, yaitu penggunaan warna yang lebih beragam serta motif yang cenderung naturalistik (Sumarsono, 2011).

Pekalongan, yang terletak di pesisir utara Jawa ini, sudah lama dikenal sebagai salah satu pusat batik ternama. Sebagian besar, sekitar 80% roda perekonomian masyarakat Kota Pekalongan ditopang oleh industri batik yang terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman (Rahmawati, 2023). Batik Pekalongan merupakan bagian dari batik pesisir yang hingga kini masih eksis dan mampu bertahan di tengah ketatnya persaingan industri kreatif di Indonesia. Keberadaannya dinilai memberi kontribusi besar dalam dunia batik, terutama ketika beberapa daerah lain mengalami penurunan daya saing. Pekalongan memiliki potensi besar sebagai salah satu sentra penghasil batik di Nusantara. Industri batik di Pekalongan memiliki peran yang besar dalam mendukung perekonomian lokal, membuka kesempatan

kerja bagi masyarakat, sekaligus menjaga kelestarian warisan budaya Indonesia. Berbekal kekayaan tradisi dan daya saing yang tinggi, sektor batik di daerah ini mampu terus berkembang, memberikan kontribusi nyata bagi pertumbuhan ekonomi, serta menjadi sumber kebanggaan nasional (Ferdiansyah & Abadi, 2023).

Corak dan warna batiknya dikenal dinamis, beragam, serta terus berkembang menyesuaikan perubahan zaman dan selera pasar. Faktor konsumen juga turut memengaruhi perkembangan desain batik di daerah ini. Sejalan dengan itu, industri kreatif sendiri terus berkembang pesat di Indonesia karena dianggap mampu menjawab tantangan global. Dalam konteks batik, orisinalitas dan kearifan lokal yang melimpah menjadi modal utama dalam menjaga sekaligus mengembangkan kreativitas, termasuk dalam produksi Batik Pekalongan. Motif-motif pada Batik Pekalongan kerap memadukan unsur tradisional dan modern, sehingga tercipta kombinasi yang khas dan menarik. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah dan mencolok memberikan kesan yang hidup dan penuh energi pada batik ini (Evno & Setiawan, 2024). Corak khas yang membedakannya dari daerah lain, hasil dari proses akulterasi budaya yang berlangsung sejak dulu.

Perpaduan berbagai pengaruh budaya ini justru mendorong lahirnya kreativitas dan produktivitas tinggi dalam seni batik di Pekalongan. Misalnya, pengaruh budaya Tionghoa terlihat dari penggunaan warna-warna cerah dan menyala, sementara kehadiran keturunan Belanda yang tinggal di Pekalongan melahirkan batik dengan sentuhan motif bergaya Eropa, namun tetap menggunakan teknik batik tradisional Jawa. Semua itu memperlihatkan bagaimana akulterasi budaya memperkaya dan membentuk identitas unik batik Pekalongan. Berdasarkan latar belakang etnis pembatik serta gaya yang diterapkan, corak batik Pekalongan terbagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu:

1. Batik Pekalongan hasil pengaruh Belanda

Batik Belanda merupakan istilah untuk batik yang dibuat oleh para pembatik Indo-Eropa, terutama keturunan Belanda pada abad ke-19, dengan sebagian besar produksinya berasal dari Pekalongan. Selain menampilkan ragam hias lokal, batik jenis ini identik dengan motif bunga-bungaan dengan burung-burung, seperti burung bangau, angsa, kupu-kupu, dan cerita dongeng dari asalnya serta penggunaan warna pastel yang lembut. Salah satu motif khasnya adalah buketan, yang berasal dari kata Belanda “boeket” berarti rangkaian bunga. Motif buketan biasanya menghadirkan ornamen berupa sulur tumbuhan, rangkaian bunga, dan burung. Unsur bunga pada motif ini merepresentasikan makna kebahagiaan, keindahan, kemurnian, serta keceriaan, sementara burung melambangkan keanggunan dan wibawa, khususnya sebagai simbol feminitas dan keindahan sosok perempuan.



Gambar 2.27 Batik Motif Buketan
Sumber : <https://www.batikprabuseno.com/artikel/edukasi/batik-buketan....>

2. Batik Pekalongan hasil pengaruh China Peranakan

Kedatangan bangsa Tionghoa ke Nusantara turut memberikan pengaruh penting dalam perkembangan batik, terutama di kota-kota pesisir utara Pulau Jawa. Jenis kain yang dihasilkan cukup beragam, seperti kain panjang, sarung, selendang, hingga kain gendongan. Selain digunakan untuk busana, masyarakat Tionghoa juga memproduksi batik sebagai penutup altar maupun wadah penyimpanan abu leluhur (tok wi). Sejak awal 1800-an, Batavia, Semarang, dan Surabaya sudah dikenal sebagai pusat perdagangan batik. Keturunan perantau Tionghoa di Indonesia umumnya memproduksi batik untuk kebutuhan komunitas mereka sendiri maupun untuk diperjualbelikan. Batik buatan mereka, yang dikenal dengan sebutan batik pecinan, memiliki warna yang cerah dan bervariasi, sehingga satu kain dapat menampilkan banyak warna sekaligus. (Wulandari, 2011, hlm 85).



Gambar 2.28 Batik Pekalongan China Peranakan
Sumber : <https://www.kuppubatiktenun.com/blogs/news/oei-khing...>

Pada masa itu, sebagian perempuan Tionghoa peranakan mulai memesan batik kepada para perajin dengan ragam hias yang mereka tentukan sendiri. Inspirasi hiasan ini banyak diambil dari motif sulaman sutra maupun porselen Tiongkok, bahkan tak jarang memuat simbol-simbol tradisional Tionghoa. Motif yang sering muncul antara lain burung hong, bangau, merak, burung kecil, ayam, kupu-kupu, menjangan, kilin, naga. Karena warnanya cerah dan detailnya rumit. Salah satunya, Kupu-kupu melambangkan kebebasan, keindahan, dan cinta, sehingga populer di kalangan masyarakat pesisiran yang terbuka dengan pengaruh budaya luar.



Gambar 2.29 Batik Motif Kupu-kupu

Sumber : <https://ci.unesa.ac.id/post/mengenal-serba-serbi...>

Serta bunga-bungaan seperti teratai, seruni, anyelir, peony, dan iris. Motif teratai sendiri juga cukup banyak digunakan dalam batik karena memiliki bentuk yang indah dan sarat makna.



Gambar 2.30 Batik Motif Teratai dan Angsa
Sumber : Buku Batik Pesisir Pusaka Indonesia

Motif teratai dipengaruhi budaya Tionghoa dan juga India-Budha, karena melambangkan kesucian, ketenangan, dan spiritualitas. Jadi motif ini sering muncul di batik pesisiran yang kental dengan akulturasasi.



Gambar 2.31 Batik Motif Teratai
Sumber : <https://ci.unesa.ac.id/post/mengenal-serba-serbi-batik...>

Selain batiknya yang khas, perempuan peranakan Tionghoa juga memiliki gaya busana unik dengan memadukan kain batik dan kebaya bordir tipis transparan yang dikenal dengan sebutan Batik Encim.



Gambar 2.32 Batik Motif Encim

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/417427459211194388/>

Batik Encim berkembang di Pekalongan pada akhir abad ke-19 sebagai hasil perpaduan budaya Tionghoa dan Jawa. Kain batik ini kemudian banyak digunakan oleh perempuan Tionghoa Peranakan di Batavia yang memadukannya dengan kebaya tipis, sehingga lahirlah gaya busana khas Betawi yang dikenal sebagai kebaya encim. Hal ini menunjukkan bagaimana Pekalongan menjadi ruang akulturasi budaya, di mana tradisi lokal berpadu dengan estetika luar untuk menghasilkan karakter batik yang khas.



Gambar 2.33 Batik Motif Liong

<https://www.atmago.com/acara/pameran-batik-peranakan...>

Motif naga (liong) dan awan menjadi salah satu ciri khas paling menonjol dalam batik peranakan Tionghoa. Naga biasanya dimaknai sebagai simbol kekuatan, keberanian, serta keberuntungan, sedangkan awan menggambarkan harapan dan kesejahteraan. Perpaduan kedua motif ini kerap dijumpai dalam perayaan penting seperti Tahun Baru Imlek, sekaligus merepresentasikan status sosial serta kemakmuran bagi pemakainya. Motif Batik Liong lahir dari pengaruh kuat budaya Tiongkok, dibawa oleh komunitas Tionghoa yang menetap di Pekalongan. Motif ini terinspirasi dari makhluk mitologis naga dan burung phoenix, yang dalam kepercayaan Tiongkok dipandang sebagai lambang kesuburan, kemakmuran, dan kebaikan. Filosofi yang terkandung di dalamnya diharapkan mampu memberikan makna serta energi positif yang sama bagi para pemakainya.



Gambar 234 Batik Motif Phoenix
Sumber : <https://www.batikprabuseno.com/artikel/edukasi/motif-batik...>

Di daerah Kedungwuni, Pekalongan, terdapat salah satu pengusaha batik peranakan Tionghoa yang sangat berpengaruh pada masa keemasan batik tulis, yaitu Oey Soe

Tjoen (OST), yang memulai usahanya pada tahun 1925 bersama istrinya, Kwee Tjoen Giok Nio atau Kwee Nettie. Meskipun Kwee Nettie berperan besar dalam mengembangkan usaha tersebut, batik yang ditandatangani dengan namanya sendiri kurang diminati pasar dibandingkan ketika menggunakan nama suaminya. Oleh karena itu, seluruh batik yang dihasilkan akhirnya dipasarkan dengan nama Oey Soe Tjoen. Baik Oey maupun Kwee berasal dari keluarga pengusaha batik, namun sebelumnya keduanya bergerak di bidang batik cap. Setelah menikah, mereka memutuskan untuk meninggalkan usaha keluarga masing-masing dan berfokus pada pembuatan batik tulis halus murni. Pilihan ini didasari oleh kenyataan bahwa pengrajin batik tulis halus di Pekalongan masih sangat sedikit, mengingat proses pembuatannya yang rumit dan memakan waktu lama. Pada awalnya, corak batik OST banyak terinspirasi dari gaya Buketan dengan motif bunga khas Belanda seperti mawar dan tulip.



Gambar 2.35 Batik Oey Soe Tjoen

Sumber : <https://mbatikyuuuk.com/2020/12/09/oey-soe-tjoen...>

Seiring waktu, Oey Soe Tjoen mengembangkan gaya khasnya sendiri dengan memadukan detail rumit, teknik pewarnaan mendalam, dan motif hasil percampuran budaya Tionghoa, Jawa, Arab, dan Belanda. Keputusan ini terbukti berhasil, karena batik OST sangat diminati, terutama di kalangan elite. Bahkan, batik OST tidak lagi sekadar dipandang sebagai pakaian, melainkan sebagai karya seni bernilai tinggi sekaligus simbol status sosial. Pada masa sebelum pendudukan Jepang, batik OST bahkan dijadikan mas kawin oleh sebagian keluarga Tionghoa, menegaskan posisinya sebagai salah satu batik tulis halus paling berprestise di Indonesia (Sumarsono, 2011).

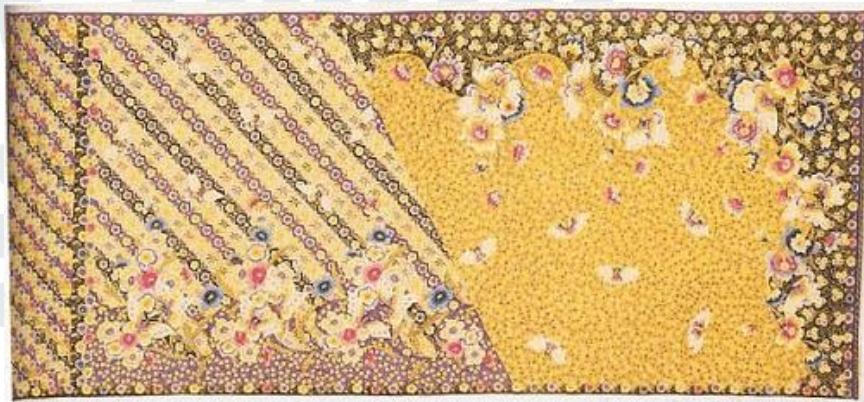
3. Batik Pekalongan dengan gaya Jepang

Kehadiran Jepang pada periode 1942–1945 membawa pengaruh besar terhadap perkembangan batik di Nusantara, khususnya di wilayah pesisir utara Jawa Tengah. Pada masa ini muncul Batik Djawa Hokokai yang mulai diproduksi sekitar tahun 1942. Batik Jawa Hokokai merupakan karya para pengusaha Tionghoa yang muncul pada masa pendudukan Jepang, sebagai bentuk penyesuaian terhadap kondisi pemerintahan saat itu. Simbol memiliki peranan penting dalam budaya karena maknanya dipahami bersama oleh masyarakat, seperti halnya pada kimono di Jepang yang sarat dengan simbol keluarga dan dipakai sesuai kesempatan.

Dalam batik, pemahaman makna simbol kain tradisional Jepang juga perlu diperhatikan agar tidak menyinggung budaya tertentu dan tetap sesuai dengan target. Beberapa simbol Jepang yang sering muncul dalam Batik Jawa Hokokai antara lain bunga sakura yang dianggap keramat, melambangkan pemurnian dan dikenal sebagai “jiwa Jepang”; bunga krisan atau kiku yang

berasal dari Cina sejak abad ke-8, bermakna umur panjang, pembaruan, serta musim gugur, serta motif kupu-kupu yang juga berasal dari Cina, yang di Jepang dimaknai sebagai simbol kebahagiaan, panjang umur, dan representasi jiwa manusia baik yang hidup maupun yang telah tiada (Tjandrawibawa & Tanzil, 2022).

Batik Hokokai dikenal sebagai salah satu gaya batik dengan tingkat kerumitan tinggi, karena memadukan berbagai elemen seperti pola pagi-sore, motif terang bulan, serta tanahan khas Semarangan. Pola dan warnanya banyak dipengaruhi budaya Jepang, namun tetap mengadaptasi latar belakang motif batik keraton seperti parang dan kawung di bagian tengah. Sementara itu, bagian tepinya biasanya dihiasi dengan motif tambahan, misalnya bunga padi atau aneka bunga lainnya berwarna cerah. Ragam hias yang mendominasi Batik Jawa Hokokai adalah flora, terutama bunga sakura dan krisan. Selain itu, motif mawar, lili, dan dahlia juga cukup sering muncul, sedangkan anggrek dan teratai biasanya hanya digunakan sesekali.



Gambar 2.36 batik hokokai
Sumber : <https://fitinline.com/article/read/batik-hokokai/>

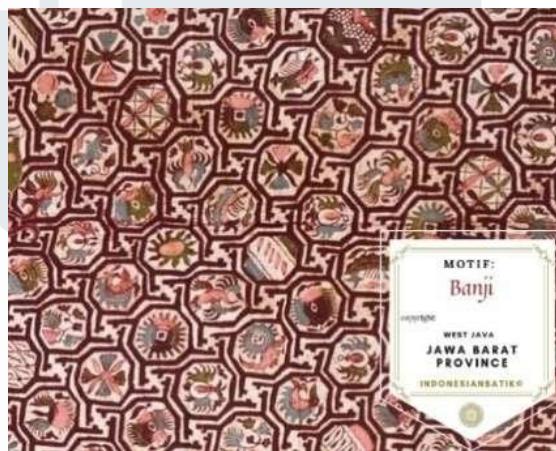
2.2.3.2 Batik Cirebon

Asal-usul penduduk Cirebon diyakini berasal dari masyarakat Kerajaan Galuh Pakuan yang kemudian menetap dan membangun sebuah perkampungan nelayan. Migrasi penduduk dari Jawa Tengah ke wilayah ini untuk mencari kehidupan baru juga turut memperkaya keragaman masyarakat Cirebon. Cirebon juga dikenal sebagai salah satu dari sembilan pusat penyebaran agama Islam, meskipun sebelumnya wilayah ini juga sempat dipengaruhi oleh perkembangan agama Hindu. Letaknya yang berada di pesisir utara dengan pelabuhan dan menjadi persinggahan para pedagang dari Tiongkok serta Arab menjadikan Cirebon sebagai daerah yang kaya akan interaksi budaya. Kondisi geografis dan lingkungan alam sekitar turut memengaruhi perkembangan seni dan budaya setempat. Hal ini tercermin dalam motif dan warna batik Cirebon yang merupakan hasil perpaduan dari berbagai pengaruh, seperti unsur budaya Tiongkok, Arab, Hindu, Islam, serta nuansa alam sekitar yang menyatu dalam ekspresi seni masyarakatnya.

Secara historis, Cirebon merupakan titik temu beragam kebudayaan, mulai dari Tiongkok, India, Persia, Arab, Eropa, Melayu, hingga Jawa. Perpaduan budaya ini memberi warna yang khas pada kesenian Cirebon, khususnya batik, sehingga menghasilkan ragam corak yang kaya dan sarat dengan simbol-simbol budaya asing maupun lokal. Kekayaan visual ini dapat dilihat pada motif awan, wadasan, hingga representasi hewan mitologi seperti naga, buraq, dan singa. Sejalan dengan itu, batik Cirebon dikenal memiliki ciri khas yang kuat dalam detail motifnya (Handayani, 2018, h.59), yang tidak terlepas dari perjalanan sejarah percampuran budaya dan tradisi keagamaan di daerah ini. Jika ditinjau dari sisi visual, corak batik Cirebon menampilkan pengaruh signifikan dari budaya Tionghoa, Arab (Islam), dan India (mitologi

Hindu), yang dipadukan dengan sentuhan seni rupa lokal, sehingga membentuk identitas unik dan membedakannya dari batik pesisir lainnya.

Hubungan erat ini terjalin karena banyak saudagar Cina yang bermukim di Cirebon, bahkan sebagian di antaranya menikah dengan penduduk lokal. Dengan banyaknya pengaruh dari China, semakin banyak motif batik baru yang muncul, Bahkan motif-motif yang dihadirkan banyak terinspirasi dari sulaman maupun porcelin Tiongkok yang sarat makna, misalnya pola geometris banji (wanzi) atau swastika sebagai simbol keberuntungan.



Gambar 2.37 Batik Motif Banji
Sumber : <https://www.iwarebatik.org/banji/?lang=id>

Motif Mega Mendung adalah batik khas dari Cirebon yang mudah dikenali karena polanya menyerupai awan bergelombang. Warna yang digunakan biasanya biru dengan gradasi gelap–terang, meski kini sering dibuat dalam variasi warna lain. Makna dari Mega Mendung adalah kesabaran, ketenangan, dan kesuburan. Awan mendung dianggap membawa hujan yang memberi kehidupan, sehingga menjadi simbol keberkahapedn. Motif ini juga lahir dari akulturasi budaya Tiongkok dan lokal Cirebon, di mana simbol awan

memiliki arti khusus tentang alam dan kehidupan. Jadi, Mega Mendung tidak hanya indah secara visual, tetapi juga mengajarkan nilai budaya dan filosofi hidup yang mendalam.



Gambar 2. 38 Batik Mega Mendung

Kesimpulannya, Cirebon dipilih karena memiliki karakter batik yang khas hasil dari akulturasi budaya dan sejarah panjangnya, menjadikan batik Cirebon bukan hanya sebagai karya seni tetapi juga representasi identitas budaya pesisir yang kaya akan nilai visual, simbolis, dan historis. Hal ini membuatnya relevan untuk diangkat dalam perancangan media edukatif sebagai sarana mengenalkan warisan budaya kepada anak-anak.

2.2.3.3 Batik Lasem

Lasem dikenal sebagai salah satu pusat batik penting di Indonesia, khususnya di wilayah Jawa Tengah. Terletak di jalur pantai utara Jawa, sekitar 130 km dari Semarang, Lasem memiliki karakter batik yang khas sebagai hasil akulturasi budaya lokal dan

budaya Tiongkok. Secara historis, perkembangan batik Lasem berkaitan dengan kedatangan Laksamana Cheng Ho dari Tiongkok. Salah satu pengikutnya, Bi Nang Un, menetap di daerah Bonang bersama istrinya, Na Li Ni, yang dipercaya sebagai pelopor batik bercorak Tiongkok di Lasem. Motif-motif seperti naga, burung hong, mata uang, serta banji berwarna merah mulai diperkenalkan dan berkembang melalui karyanya. Sejak saat itu, tradisi membatik di Lasem terus tumbuh dan mengukuhkan daerah ini sebagai salah satu sentra batik yang berpengaruh.. Batik Lasem tidak hanya dipasarkan ke berbagai daerah di Nusantara, tetapi juga dieksport hingga ke mancanegara.

Lensem dipilih sebagai salah satu daerah pada perancangan ini karena batiknya memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan daerah pesisiran lain. Batik tulis Lasem tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga merepresentasikan akulturasi budaya antara Tionghoa dan Jawa, yang tercermin dalam motif serta penggunaan warna merah khas yang kuat. Keunikan ini menjadikan Batik Lasem sebagai simbol toleransi dan identitas budaya masyarakat setempat. Meskipun pernah mengalami masa keemasan pada tahun 1970-an, industri batik Lasem sempat mengalami kemunduran akibat krisis moneter 1998, perkembangan teknologi printing, serta kesulitan regenerasi pengrajin. Namun, keberlanjutan usaha para perajin untuk mempertahankan keotentikan batik tulisnya menunjukkan bahwa Lasem memiliki nilai penting untuk dilestarikan.

Di era modern, penciptaan karya seni menuntut adanya modifikasi dan inovasi agar tetap relevan dengan selera masyarakat yang terus berubah. Hal ini juga berlaku bagi perajin Batik Lasem yang berupaya mempertahankan eksistensinya dengan melakukan pembaruan, baik dalam penggunaan warna maupun pengembangan motif batik. Selain itu, perkembangan teknologi digital turut

mendorong para perajin untuk beradaptasi, di mana banyak aktivitas kini beralih dari sistem konvensional ke ranah digital. Kondisi tersebut memengaruhi praktik sosial para perajin sebagai agen pelestarian Batik Lasem, misalnya melalui inovasi produk sekaligus pemanfaatan platform digital dan e-commerce untuk pemasaran. Praktik yang dilakukan secara berulang ini membuat Batik Lasem semakin beragam dan mampu menyesuaikan diri dengan preferensi berbagai kalangan, sekaligus menjadikannya lebih mudah diakses oleh masyarakat luas. Dengan kata lain, Batik Lasem bukan sekadar produk budaya, tetapi juga warisan yang mencerminkan keberagaman, nilai sejarah, serta tantangan pelestarian budaya di era modern (Inayah, Trinugraha, & Nurhadi, 2023). Maka, alasan pemilihan Lasem sebagai salah satu batasan wilayah adalah karena batiknya memiliki kekhasan dari sisi warna, motif, dan nilai akulturasi, sekaligus menyimpan tantangan besar dalam menjaga kelestariannya di tengah persaingan industri kreatif.

Modifikasi dan inovasi menjadi salah satu cara penting untuk menjaga keberlanjutan batik tulis Lasem. Batik khas ini yang dikenal dengan warna merah yang kuat serta motif yang sarat akan akulturasi budaya Tionghoa dan Jawa. Meski tetap berpegang pada pakem tradisional, proses pembuatannya kini lebih fleksibel dan terbuka terhadap pembaruan. Perkembangan batik Lasem terlihat dari penggunaan warna-warna cerah yang lebih beragam, sebagai upaya menyesuaikan dengan selera pasar. Kehadiran warna-warna tersebut diharapkan mampu menarik minat generasi muda sekaligus memperluas pasar batik Lasem (Inayah, 2023).

Dilihat dari corak atau motifnya, batik Lasem termasuk ke dalam kategori batik tulis pesisiran yang dikenal kaya warna dan bercorak multikultural hasil akulturasi berbagai budaya. Namun demikian, secara garis besar motif batik Lasem hanya terbagi

menjadi dua jenis, yaitu motif Cina dan motif non-Cina. Motif Cina sangat kental dengan nuansa oriental serta dipengaruhi kuat oleh budaya Tiongkok, sedangkan motif non-Cina lebih menonjolkan corak khas batik Jawa tanpa pengaruh budaya Tiongkok. Batik Lasem memiliki beberapa motif khas yang menjadi identitasnya. Pertama, motif burung hong (phoenix) yang menyerupai burung merak dengan sayap indah. Motif ini mengandung lima filosofi utama, yaitu kesetiaan, kejujuran, kesantunan, keadilan, dan kemurahan hati.



Gambar 2,39 Motif Burung Pheonix Lasem
Sumber <https://pithecanthropusbali.com/products/phoenix-lasem>

Kedua, motif naga, yang melambangkan kekuatan alam sekaligus simbol kekaisaran Tiongkok. Juga, motif gunung ringgit, yang bermakna bahwa untuk meraih kekayaan harus ditempuh dengan cara yang benar tanpa merugikan orang lain dan motif watu pecah, yang menggambarkan batu-batu besar yang dipecah menjadi bagian kecil. Motif ini menjadi simbol penderitaan masyarakat Lasem pada masa kolonial Deandels, ketika banyak dari mereka bekerja sebagai pemecah batu (Hermawati, Suwarta & Bahri, 2022).



Gambar 2.40 Motif Batik Kilin Lasem yang dipengaruhi China
<https://jogjacreative.wordpress.com/2011/07/26/batik-lasem...>

2.2.4 Batik dalam Konteks Anak

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini. Batik sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia dapat diperkenalkan melalui berbagai media pembelajaran yang berbeda. Batik tidak hanya dipandang sebagai karya seni, tetapi juga sebagai bentuk seni yang memiliki keterikatan kuat dengan tradisi (Pertiwi, 2022). Batik dapat menjadi media pendidikan moral bagi generasi muda. Saat mengenakan batik, seseorang tidak sekadar memakai kain, melainkan juga membawa pesan moral yang terkandung di dalamnya (Aninditto et al., 2023). Karena itu, penting mengenalkan makna batik sejak dini agar anak-anak mampu memahami sekaligus menghargai nilai kehidupan dan moral yang ada di balik setiap motif.

Keindahan batik tidak hanya terletak pada coraknya, tetapi juga pada pesan filosofis yang diajarkannya, seperti keteguhan hati, kesabaran, kejujuran, dan penghormatan terhadap tradisi. Sebagai warisan budaya, batik berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur serta menjaga moralitas di tengah arus kehidupan modern. Jika anak-anak secara aktif terlibat dalam kegiatan melukis, mewarnai, dan membuat karya seni dengan motif batik, hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan artistik dan kreativitas mereka, sekaligus menumbuhkan kesadaran serta apresiasi yang lebih dalam terhadap seni dan budaya Indonesia (Afwanni, 2024). Hasil dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa

dalam memperkenalkan motif batik pesisir kepada anak-anak, diperlukan upaya penyederhanaan baik pada bentuk visual maupun filosofi yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat lebih mudah dipahami sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Langkah penyederhanaan ini tidak hanya membantu anak dalam mengenali motif serta maknanya, tetapi juga mendorong tumbuhnya apresiasi, kreativitas, dan pemahaman terhadap nilai budaya lokal sejak usia dini. Penyederhanaan dapat diterapkan dengan mengubah penjelasan filosofi batik yang menjadi bahasa sederhana yang dekat dengan dunia anak. Misalnya, nilai keindahan dan kebahagiaan yang terdapat pada motif Buketan Pekalongan, yang penuh dengan susunan bunga dan sulur, dapat dijelaskan sebagai “hidup itu indah dan penuh keceriaan, seperti bunga yang sedang bermekaran.”

Penyederhanaan juga bisa dilakukan dengan mengaitkan makna batik pada pengalaman sehari-hari anak, seperti motif Liong yang melambangkan keberanian dan kemakmuran, dapat dipahami anak sebagai pesan untuk berani mencoba hal baru dan berbagi kebaikan dengan teman. Selain itu, bentuk visual motif yang rumit dapat digambar ulang secara sederhana tanpa menghilangkan makna, contohnya motif Sekar Jagad yang melambangkan keindahan dan keragaman hidup, dapat dijelaskan sebagai “dunia itu indah karena banyak perbedaan yang saling melengkapi,” lalu divisualkan dengan gambar puzzle atau bunga warna-warni yang saling menyatu sehingga lebih mudah dipahami anak. Motif Mega Mendung yang berasal dari Cirebon memiliki makna mendalam tentang kesabaran, ketenangan, serta kemampuan mengendalikan diri. Bentuk awan berlapis-lapis dalam motif ini melambangkan proses kehidupan yang penuh tantangan, namun tetap dapat dijalani dengan hati yang tenang.

Untuk anak-anak, filosofi tersebut dapat disederhanakan menjadi pesan sederhana bahwa “awan mengajarkan kita untuk tetap tenang seperti langit yang damai.” Visual motif Mega Mendung juga dapat digambar ulang dalam bentuk awan biru bergaya kartun, sehingga lebih mudah dikenali dan dipahami anak-anak. Sementara itu, motif Teratai yang banyak ditemukan pada batik pesisir melambangkan kesucian, kebangkitan, dan harapan baru. Filosofi ini berasal dari

sifat bunga teratai yang mampu tumbuh indah meski berada di air keruh, menjadi simbol bahwa kebaikan dapat hadir meski dalam situasi sulit. Motif teratai juga dapat dijadikan sebagai latar cerita (background story) dalam media edukasi anak. Penyampaian filosofi melalui storytelling juga menjadi cara efektif, karena anak lebih mudah menangkap nilai moral melalui narasi yang menyenangkan.

Pemilihan topik batik pesisir memiliki keterkaitan yang erat dengan karakteristik target audiens anak usia 7–8 tahun. Batik pesisir menampilkan kekhasan visual melalui motif flora dan fauna serta penggunaan warna-warna cerah yang selaras dengan preferensi visual anak pada rentang usia tersebut. Unsur visual yang berwarna dan bersifat natural ini mampu menarik perhatian anak, sekaligus menstimulasi imajinasi dan rasa ingin tahu mereka terhadap objek budaya yang diperkenalkan.

Pada usia 7–8 tahun, anak berada pada tahap perkembangan kognitif awal konkret, di mana mereka mulai mampu memahami konsep sederhana, simbol, serta makna dasar yang disampaikan melalui cerita dan visual. Oleh karena itu, batik pesisir relevan untuk dikenalkan melalui pendekatan ilustrasi dan storytelling, sehingga anak tidak hanya mengenali bentuk motif secara visual, tetapi juga mulai memahami makna budaya yang terkandung di dalamnya secara kontekstual dan menyenangkan.

Keterkaitan antara topik dan target audiens semakin diperkuat melalui pemilihan media buku ilustrasi interaktif. Media ini mendorong keterlibatan aktif anak melalui berbagai aktivitas seperti membuka lift-the-flap, mengamati pop-up, menarik pull tab, serta mewarnai motif batik. Aktivitas tersebut disesuaikan dengan kemampuan motorik halus anak usia 7–8 tahun dan mendukung proses belajar yang bersifat eksploratif, partisipatif, dan menyenangkan.

Selain aspek visual dan kognitif, batik pesisir juga memiliki korelasi dengan anak-anak melalui pendidikan karakter dan budaya. Motif batik pesisir yang kaya akan simbol lokal, seperti flora dan fauna, berperan sebagai media pengenalan identitas bangsa serta nilai-nilai luhur, seperti keharmonisan dengan alam,

ketekunan, dan kreativitas. Melalui pemahaman makna di balik motif serta sejarah akulturasi budaya yang memengaruhi batik pesisir, anak diajak untuk melihat batik tidak sekadar sebagai kain, melainkan sebagai warisan budaya yang bernilai. Pendekatan ini mendorong anak untuk tumbuh sebagai generasi pewaris budaya yang bangga, kreatif, dan memiliki kesadaran budaya sejak dini.

2.2.5 Batik sebagai Identitas Nasional dan Edukasi Budaya

Identitas nasional merupakan karakter pembeda yang menandai bangsa Indonesia dibandingkan dengan bangsa lain. Namun, di tengah arus globalisasi, ketertarikan generasi muda terhadap budaya asing mulai dari gaya berpakaian, cara berkomunikasi, hingga pola hidup semakin meningkat, sehingga berpotensi mengikis pemahaman dan apresiasi terhadap budaya sendiri. Kondisi ini dapat berdampak pada cara masyarakat Indonesia berperilaku, berinteraksi, dan memaknai kehidupan sehari-hari (Hamisa, Pratiwi, Fijianto, & Alfaris, 2023). Oleh karena itu, pendidikan budaya sejak usia dini memegang peranan penting dalam pembentukan identitas anak. Melalui pendekatan yang kreatif dan interaktif, anak-anak dapat lebih mudah mengenal, memahami, serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap kekayaan budaya bangsanya (Hasanah et al., 2024).

Pengenalan budaya sejak dini berperan penting dalam membangun rasa percaya diri serta menumbuhkan kebanggaan anak terhadap identitas dan warisan bangsanya, termasuk ketika mereka berada di lingkungan yang berbeda atau tidak familiar (Azizah et al., 2023). Aktivitas seni seperti menggambar motif batik atau membuat karya kerajinan sederhana yang terinspirasi dari batik dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan kekayaan seni tradisional Indonesia kepada anak-anak. Selain memberikan nilai pembelajaran, kegiatan ini juga bersifat menyenangkan, sehingga anak lebih mudah terlibat, memahami, dan mengingat makna budaya yang diperkenalkan. Pendekatan kreatif semacam ini turut membantu menanamkan

rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya sendiri, meskipun anak tumbuh dan berinteraksi di lingkungan yang beragam (Putri et al., 2024).

2.3 Penelitian yang Relevan

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis kepada penelitian-penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis terhadap penelitian relevan ini bertujuan untuk memperkuat dasar perancangan buku interaktif dan melihat kebaruan yang dapat dihadirkan dalam penelitian. Penelitian yang dianalisis berkaitan dengan pemanfaatan media interaktif sebagai sarana edukasi budaya kepada anak-anak, khususnya dalam memperkenalkan motif batik dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Edukasi Batik Bekasi untuk Anak Sekolah Dasar” dan “Perancangan Media Informasi berbasis Ilustrasi sebagai Pengenalan Makna Motif Batik Pesisiran.”, Lalu juga membahas mengenai pengaruh dan hubungan budaya batik kepada anak-anak dengan judul “Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Kecintaan Budaya Batik pada Anak-anak: Pendekatan Psikologi Perkembangan”. Melalui tahap ini, penulis dapat memahami kelebihan dan keterbatasan penelitian terdahulu, sehingga dapat mengadopsi praktik terbaik dan menghindari kelemahan yang mungkin muncul. Dengan demikian, tahap ini menjadi landasan penting untuk menyusun perancangan buku interaktif yang lebih efektif dan relevan bagi target usia anak-anak.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI BATIK BEKASI	Fatur Rahman & Taufiq Wahab	Penelitian ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi interaktif efektif sebagai media edukasi budaya lokal,	Konteks geografis : Fokus pada konteks lokal: Penelitian ini secara spesifik menargetkan

	UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR	<p>khususnya Batik Bekasi, bagi anak sekolah dasar.</p> <p>Buku ini menggabungkan gambar, teks, dan interaktivitas untuk memudahkan pemahaman motif, sejarah, dan nilai budaya secara menarik.</p> <p>Media ini mendorong pembelajaran mandiri dan menumbuhkan ketertarikan siswa. Buku berukuran 20x20 cm dengan cover hardcover dan isi art paper menggunakan ilustrasi digital painting berwarna soft pastel.</p> <p>Tipografi memadukan font</p>	<p>Batik Seraci dari Bekasi untuk mempertahankan kelestarian batik serta memperluas jaringan dan meningkatkan nilai jual produk Batik Bekasi</p> <p>Target usia: Media ini dikembangkan khusus untuk anak sekolah dasar usia 9-12 tahun, sehingga desain, bahasa, dan ilustrasi disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan emosional mereka.</p> <p>Interaktivitas: Buku ini memanfaatkan</p>
--	---------------------------------	--	--

			<p>handwritten pada judul dan sans serif pada subjudul serta narasi agar mudah dibaca. Bahasa yang digunakan modern dan sehari-hari khas Bekasi, menciptakan kesan santai. Interaktivitasnya berupa kombinasi agar anak tetap tertarik dan tidak cepat bosan.</p>	<p>gabungan gambar, teks, dan interaksi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif untuk anak-anak.</p>
2.	PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS ILUSTRASI SEBAGAI PENGENALAN MAKNA MOTIF BATIK PESISIRAN	Fadhiba Khairunni sa Arfha, Bambang Melga Suprayogi dan Paku Kusuma	<p>Penelitian ini menemukan bahwa ragam motif Batik Pesisir memiliki pengaruh besar dari berbagai budaya nusantara maupun mancanegara, yang menghasilkan kombinasi motif</p>	<p>Konteks geografis spesifik: Penelitian ini menitik beratkan pada Batik Pesisir, tidak hanya menampilkan bentuk visual motif, tetapi juga menggali makna simbolis</p>

		<p>dengan makna simbolis mendalam. Namun, pemahaman masyarakat mengenai makna di balik motif batik masih terbatas dan cenderung menurun di generasi muda. Oleh karena itu, penelitian ini merancang media informasi berbasis ilustrasi untuk memperkenalkan kembali makna ragam motif Batik Pesisir. Media ilustrasi ini terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman khalayak terhadap nilai budaya yang terkandung dalam</p>	<p>yang sering terabaikan.</p> <p>Target usia dan pendidikan: Media dirancang untuk khalayak umum, khususnya anak-anak dan generasi muda, tanpa usia yang spesifik, dan dirancang secara visual dengan cara yang mudah dicerna.</p> <p>Upaya pelestarian budaya dengan metode kreatif: Penggunaan ilustrasi menghadirkan jembatan antara pelestarian batik tradisional dan media modern yang lebih</p>
--	--	--	--

			motif, sekaligus menjadi sarana edukasi yang menarik.	engaging, membuat budaya ini tetap relevan dan menarik bagi generasi muda.
3.	PENGARUH SELF-EFFICACY TERHADAP KECINTAAN BUDAYA BATIK PADA ANAK: PENDEKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN	Alfian Mela Maran dan Dr. Mary Philia Elisabeth	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Self-efficacy atau keyakinan diri anak dalam memahami dan menghargai batik berperan penting dalam membentuk kecintaan mereka terhadap budaya ini.</p> <p>Anak-anak yang memiliki keyakinan diri lebih tinggi cenderung lebih aktif terlibat dalam pelestarian budaya, menghargai nilai-</p>	<p>Konteks geografis spesifik:</p> <p>Penelitian fokus pada pelestarian batik sebagai warisan budaya Indonesia yang memiliki identitas lokal yang khas, menekankan keberagaman motif yang mencerminkan etnis dan sejarah tertentu.</p> <p>Target usia dan pendidikan:</p> <p>Penelitian diarahkan pada anak-anak tanpa usia spesifik dan</p>

		<p>nilai batik, dan mengapresiasi motif serta sejarah di baliknya.</p> <p>Kecintaan anak terhadap batik tidak hanya dipengaruhi oleh diri mereka sendiri, tetapi juga oleh observasi lingkungan, motivasi, dan keterlibatan emosional, termasuk apresiasi dari orang lain terhadap upaya mereka dalam melestarikan batik.</p>	<p>memberikan pemahaman khusus mengenai bagaimana self-efficacy dapat membentuk kecintaan mereka terhadap budaya sejak dini.</p> <p>Upaya pelestarian budaya: Penelitian menekankan metode yang menggabungkan psikologi perkembangan (self-efficacy) dengan keterlibatan aktif anak dalam memahami dan menghargai nilai batik, sehingga mendukung</p>
--	--	---	---

				pelestarian budaya.
--	--	--	--	---------------------

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu, penulis menemukan adanya celah dalam penelitian relevan sebelumnya seperti Penelitian pertama masih berfokus pada konteks daerah Batik Bekasi, sehingga belum mengangkat kekayaan batik pesisir yang lebih beragam. Penelitian kedua lebih menekankan pada aspek informasi dan makna, namun belum mengoptimalkan interaktivitas yang mampu menarik minat anak. Penelitian ketiga bersifat psikologis-teoritis, sehingga belum diwujudkan dalam bentuk media konkret yang dapat digunakan langsung oleh anak. Oleh karena itu, kebaruan (novelty) dari perancangan ini terletak pada penyusunan buku ilustrasi interaktif yang tidak hanya mengenalkan keberagaman motif batik pesisir, tetapi juga dirancang dengan pendekatan visual, storytelling, dan aktivitas partisipatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan mampu menjadi media edukasi budaya yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan bagi anak-anak maupun orang tua sebagai pendamping belajar.

